http://www.oldgamesitalia.net/

SETTEMBRE 1988
ANNO 1 NUMERO 1
Lire 5.000

the 16-Bit GAMES machine

AMIGA
ATARI ST
PC (MS DOS)
& COMPATIBILI
MSX 2
APPLE II GS
& MAC
ARCHIMEDES

TUTTE LE NOVITA'

CONSOLE
ATARI VCS SEGA NINTENDO

ESCLUSIVO!
IL 16 BIT AMSTRAD COSTERA' MENO DI UN AMIGA/ATARI ST?

SPECIALE SALA GIOCHI

PC ENGINE
IL MOSTRO NIPPONICO CHE MINACCIA DI SCHIACCIARE CONSOLE E COMPUTER A 16 BIT!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BIONIC COMMANDOS™

GO!

CAPCOM™

CBM 64/128
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD

ATARI ST
AMIGA
IBM PC

GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY

COMMANDO BIONICO

Sono passati dieci anni dalla guerra devastatrice, quando i missili segreti di Zargon distrussero la nostra civiltà.

L'unica speranza di ritornare nel nostro mondo e ricostruire le nostre esistenze è riposta nei nostri reparti speciali, i **Commando Bionici.** Dotati di arti telescopici, di armi sofisticate e di potenza bionica, essi dovranno infiltrarsi nelle basi nemiche, distruggere il nemico mortale e neutralizzare le loro armi apocalittiche.

La tua abilità e la loro potenza bionica sono l'ultima speranza che abbiamo .....

...O! Media Holdings Ltd., (ITALIA) VIA MAZZINIA 15, 21020 CASCIAC...

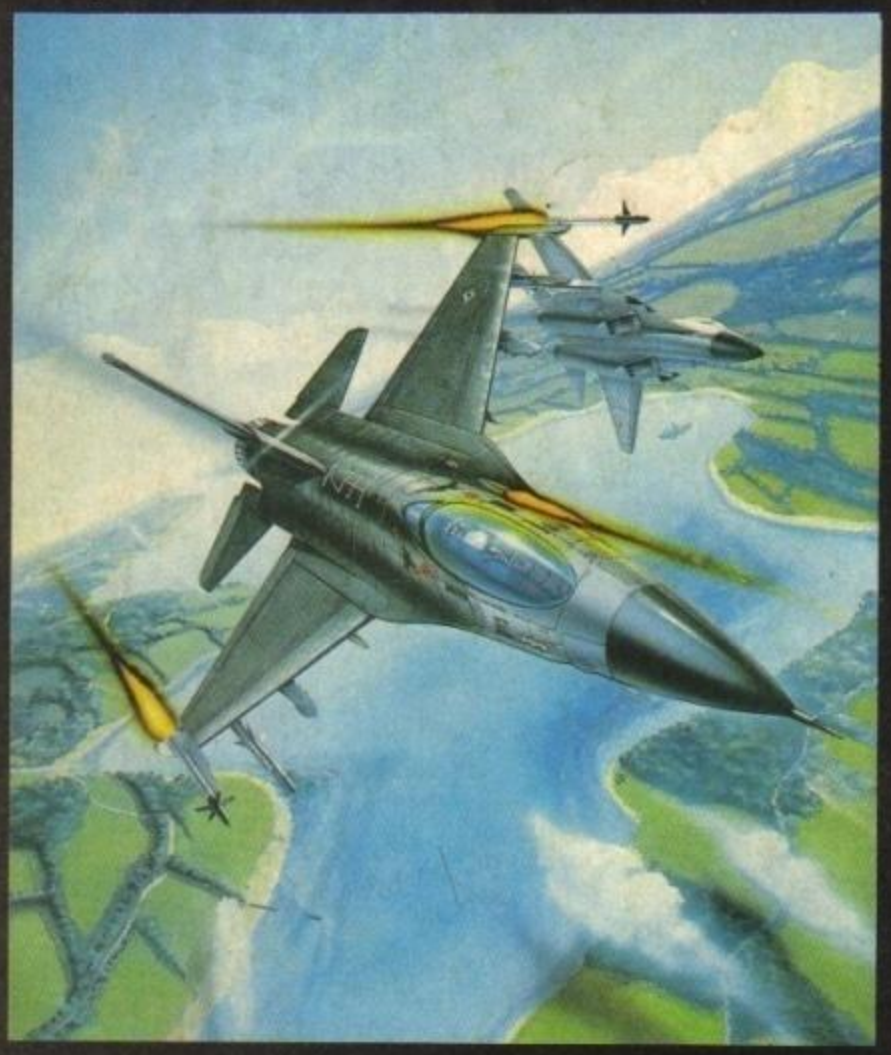
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIRROR Soft

Disponibili per ATARI ST e per Amiga: **L. 39.000**



SKYCHASE

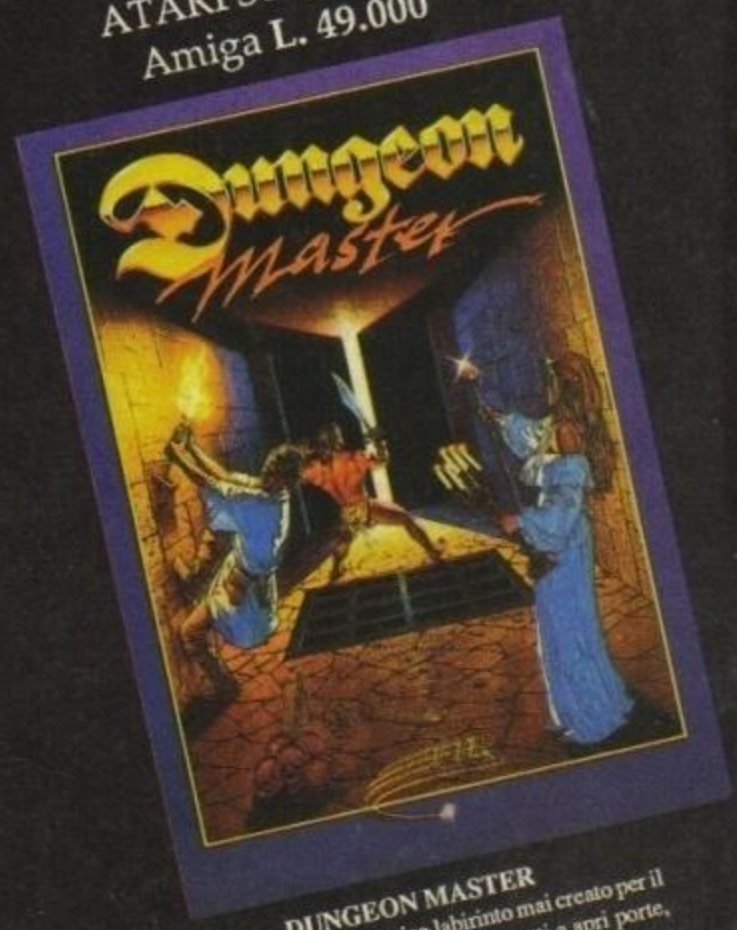
the final test .....

The final test... il combattimento aereo per tutti gli amanti delle simulazioni. Fedele al modello USAF, puoi scegliere fra i più famosi aerei da combattimento. Con le sue caratteristiche ridefinibili, hai una serie infinita di possibilità per combattere contro il tuo avversario. Puoi scoprire cosa realmente accade quando la velocità di un MIG - 31 Foxhound incontra l'agilità di un F-16 falcon - mentre ti trovi ai controlli di ambedue!

CARATTERISTICHE

- **7 diversi veicoli tra cui scegliere**
- **Fantastici effetti sonori**
- **Caratteristiche ridefinibili come rifornimento munizioni, G-Forces, area di gioco e molte altre.**
- **Opzioni uno/due giocatori**
- **5 livelli di abilità**

ATARI ST L. 49.000
Amiga L. 49.000



DUNGEON MASTER
Il più realistico labirinto mai creato per il software. Raccogli oggetti e apri porte, dall'altra parte puoi trovare un tesoro ma anche brutte sorprese. Scegli i tuoi compagni, avrai bisogno di loro per sopravvivere...

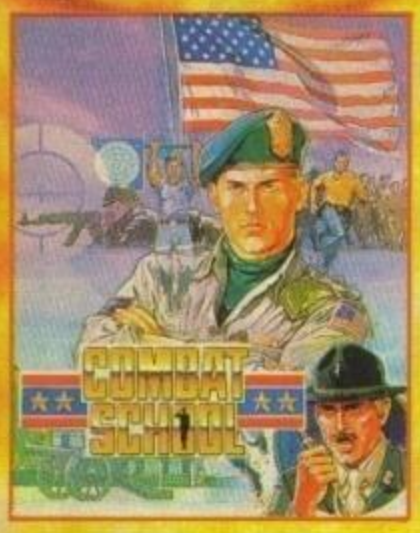
CBM64 disc. L. 29.000 Amiga L. 59.000

http://www.oldgamesitalia.net/

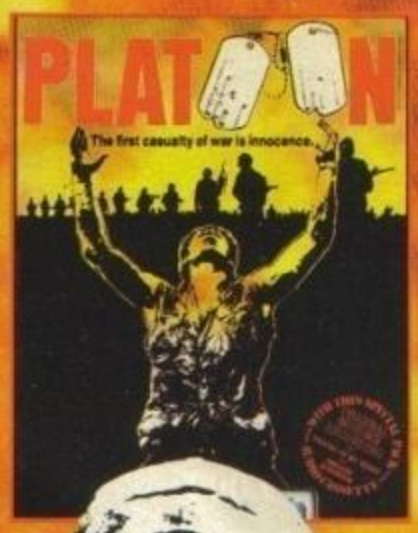
R Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Cas

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ACADEMY RIVALRY



JU
WA

COMBAT SCHOOL

Coin - op n° 1
della Konami. Sette specialità,
sette sfide per i più duri, e l'istruttore non ha pietà
per nessuno.
Presto anche per AMIGA, PC + comp. L. 39.000
C64 L. 12.000 cass. - C64 L.15.000 disco
Spectrum L. 18.000 cass. - Amstrad L. 18.000 cass.

© 1987 Konami

PLAT N

Confezione speciale con poster, foto e cassetta
audio della canzone "tracks of my tears" in omag
Acclamato come migliore film dell'anno, Platoon
mente il miglior gioco "tie - in" mai realizzato fino
ST, AMIGA, PC + comp. L. 39.000
C64 L. 18.000 cass. - C64 L. 25.000 disco
Spectrum L. 18.000 cass. - Amstrad L. 18.000 cass.

© 1986 Hemdale Film Corporation. All Rights Rese

GAMES OF COMBAT, F

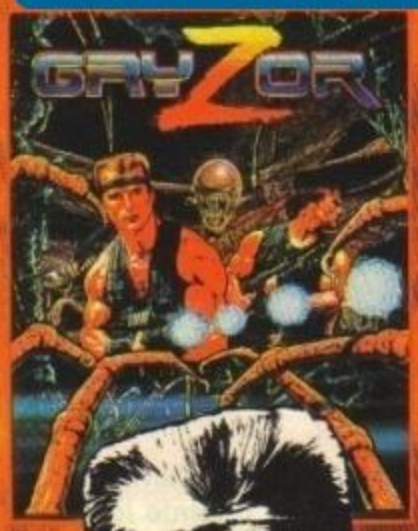
http://www.oldgamesitalia.net/

Distribuito i

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NGLE ARFARE



SCI-FI SURVIVAL

GRYZOR

Superba conversione del coin - op Konami, Gryzor ha tutte le caratteristiche dell'originale gioco da bar.
AMIGA, PC + comp. L. 39.000
C64 L. 12.000 cass. - C64 L. 15.000 disco
Spectrum L. 18.000 cass. - Amstrad L. 18.000

gio!
è sicura-
ad oggi.

rved.

© 1987 Konami

FIT ONLY FOR HEROES

http://www.oldgamesitalia.net/

32/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO...

I 'REGOLARI'

8 PREVIEW
Le anteprime più 'succose' sulle novità del software a 16-Bit

13 NEWS
Una rapida occhiata a ciò che succede 'dietro le quinte'...

15 POSTA
La Posta nel primo numero di una rivista? Pazzesco!

17 RECENSIONI
Giochi, giochi e ancora giochi per tutte i computer a 16-Bit (o quasi)

53 COIN-OP NEWS
Vediamo cosa succede in sala giochi...

62 CONSOLE
Consol...atevi con qualche recensione, poi si vedrà

70 GLI 'ALTRI GIOCHI'
La rubirca che doveva chiamarsi 'NONSOLOBYTES'

73 AVVENTURA
L'evasione nei 'mondi digitali' è ancora più bella, sui 16-Bit

82 PROSSIMAMENTE
Cosa si nasconde nel prossimo numero di THE GAMES MACHINE?

GLI'SPECIALI'

41 VIOLENZA!
Quanto può essere dannoso un videogame? Zio Mel ne parla...

56 COIN-OP SPECIAL
Ma cosa è successo in sala giochi negli ultimi mesi?

60 32 BIT DI POTENZA
I giochi dell'Archimedes sono davvero migliori? Ora potete scoprirlo...

68 LASER GAMES
Un esperimento riuscito, oppure un sogno svanito?

78 PC ENGINE
Tremate, tremate...

UN'OCCHIATA AL FUTURO PIU' VICINO...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

the GAMES machine

EDITORIALE

Finalmente sono riuscito a raggiungere il mio ufficio, scavalcando i corpi di almeno quattro redattori — per me erano morti — in una stanza altri due conciati piuttosto male non avevano nemmeno la forza per schiacciare l'interruttore e spegnere il computer.
Ho subito pensato ad una rapina o ad un'azione terroristica oppure alla vendetta di qualche programmatore che abbiamo 'stroncato', quando mi passa davanti, correndo, con i vestiti a brandelli, i capelli (pochi) dritti in testa Di Bello che grida "Abbiamo finito il TGM, abbiamo finito il TGM!".
Evviva; mi siedo tranquillo assaporando un sano pomeriggio di ozio quando dalla tipografia telefonano: "Manca l'Editoriale!"
Ed eccomi con questa patat bollente tra le mani, sia chiaro comunque che dopo le lacrime e sangue che è costata questa rivista le critiche devono essere molto gentili, pena le dimissioni in massa della Redazione.
A me sembra che per essere il primo numero la rivista non sia poi così brutta, il merito non è certo mio ma innanzitutto degli amici della Newsfield che ancora una volta hanno creduto nelle nostre capacità, devo poi ringraziare tutti i collaboratori — che sono citati in fondo alla pagina — e in particolare Di Bello che ora si è ripreso ed è pronto ad illustrarvi i contenuti e gli scopi della rivista.
Arrivederci e buon divertimento.

Roberto Ferri

RECENSIONI: Cosa accade ai giochi per 16-Bit?

Non c'è che dire: il primo numero è sempre il primo numero! Anche una rivista come THE GAMES MACHINE, che poggia su solide basi grazie ad un passato 'anglosassone' di massimo riguardo, viene varata con tanta emozione... sarà questo magico mondo dei sedici bit, con le sue immagini ed i suoni incantati, sarà la valanga di software che ci investe letteralmente giorno per giorno, o forse è la fine dell'Estate, ma qui negli uffici di TGM regna un'atmosfera a dir poco solenne! E già parliamo di come sarà il prossimo numero, immaginando le vostre lettere (speriamo numerose), i prossimi giochi, gli articoli: ebbene, ragazzi, posso dire soltanto questo: siamo felici di aver realizzato, prima in Italia, una rivista interamente dedicata al divertimento elettronico ed ai sedici bit!
Certo c'è ancora tanto da fare, e noi siamo già al lavoro: non fateci aspettare con le vostre impressioni su questo primo numero e... andateci piano con le 'bastonate'!
Arrivederci ad Ottobre...

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Stefano Monti **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Cesare Gatto, Giuseppe Rumi, Roberto Scuri, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi - **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Claudio Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-6080156 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano
Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI SCHERMI...

Questa sembrerebbe proprio la 'primavera dei 16 bit': dai comunicati stampa e dal resto del materiale inviatoci dalle software house inglesi e francesi abbiamo estratto tante informazioni da riempire l'intera rivista solo con anteprime! Purtroppo — a meno di non pubblicare un supplemento-preview — ci siamo visti costretti ad prendere qualcosa di qua e di là, ma non temete, perché sui prossimi numeri faremo sempre in tempo a preannunciare i titoli in uscita sul mercato del software — soprattutto considerata la tempestività/puntualità delle software house e degli importatori... ahem! Sotto, dunque...

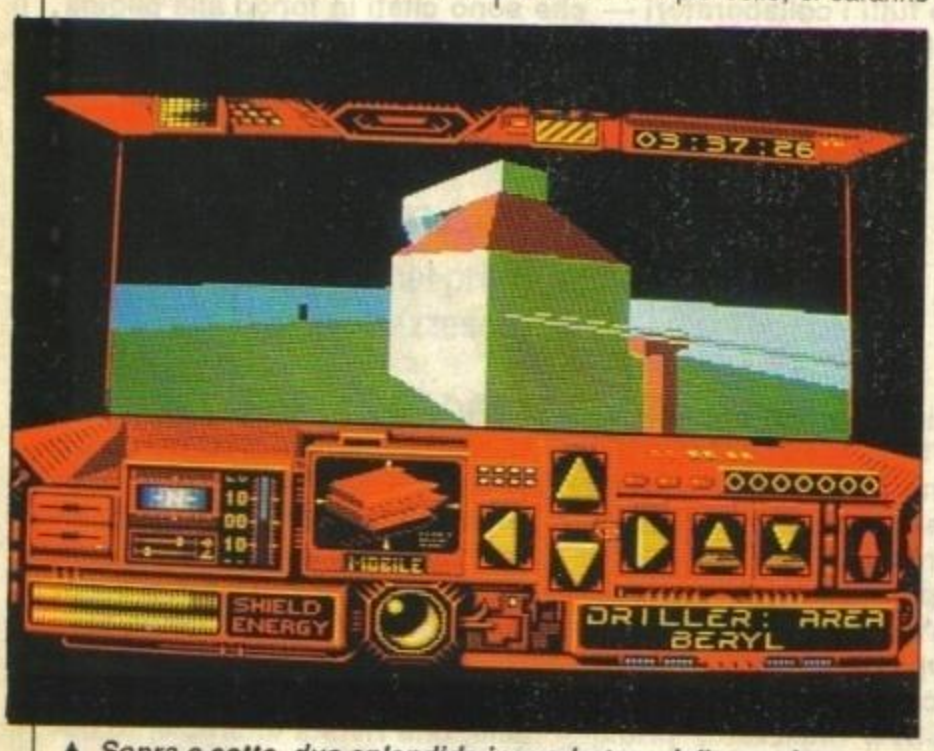
Tanto per cominciare in bellezza parliamo di tie-in: la Domark ha finalmente ottenuto un'ennesima licenza su un film della serie di James Bond, ovvero Vivi e Lascia Morire. Il gioco, preparato dalla Elite System, si basa sulla sequenza della corsa in motoscafo con combattimento. I livelli attraverso i quali bisogna confrontarsi coi vari avversari sono tre ed è anche presente una sezione di allenamento. Si parte col potente motoscafo dai fiordi Norvegesi per arivare fino al Golfo, e poi magari in mezzo alle vie fluviali che attraversano la jungla sudamericana.

I nemici di Bond sono anch'essi alla guida di fuoribordo, risoluti ad ucciderlo, ma i pericoli non si fermano qui: la corrente dei fiumi trasporta pericolosi tronchi. Naturalmente, per evitare di rimanere a secco sul più bello, ci saranno anche dei barili di carburante da raccogliere. Pazientate un paio di mesi e potrete godervi questo favoloso gioco sul vostro ST o Amiga, e intanto godetevi la foto.

Una buona notizia per i possessori di ST dovrebbe essere l'ormai prossima pubblicazione del classico Elite da parte della Firebird sul loro computer, con una serie di caratteristiche che ne fanno una versione totalmente rinnovata e confacente alle capacità grafiche della macchina (per esempio grafica tridimensionale solida ed un esteticamente favoloso pannello di controllo). Sfortunatamente sul demo che ci avevano inviato la colonna sonora faceva un po' pena (e così gli effetti), ma la Firebird ci ha assicurato che verranno approntate delle modifiche in questo senso.

Sul fronte della grafica tridimen-

▲ *Dalla strategia all'azione:* Battle Chess



▲ *Sopra e sotto, due splendide inquadrature della versione Amiga di* Driller

▲ *Una spericolata corsa in motoscafo con scontri*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ *Difendete la Terra in* **Siege On London**

▲ *I*Double Dragon *in versione non definitiva*

sionale solida le novità non mancano neanche per Amiga: per entrambi questi compter a 16-bit la Incentive ha intenzione di commercializzare, verso Ottobre, una versione del famoso Driller. Saranno presenti una quantità di nuovi problemi dà risolvere ed un movimento incredibilmente più rapido. Come Ian Andrews ci ha spiegato 'L'effetto della conversione sui computer a 16-bit ha stranamente ridotto l'aspetto strategico/avventuroso del gioco, rendendolo molto più simile ad un arcade. Entrambe le versioni (Amiga & ST) sono praticamente identiche, sebbene — come spesso accade — nella versione Amiga saranno incorporati effetti sonori e musiche migliori che sull'ST.

Ma la Incentive non si ferma qui: ha infatti annunciato che una nuova routine dei animazione tridimensionale, il Freescape 2, verrà implementata su un gioco intitolato Total Eclipse, ambientato in Egitto, ma sul quale non si sa ancora nulla.

Un altro videogame a base di sensazionale grafica in 3-D è Siege On London, che apparirà presto sia su Amiga che su ST, prodotto sotto gli auspici della nuova etichetta della CRL, la Actual Screenshots. Il gioco è stato scritto da Paul Holmes (è il primo che realizza) e si svolge in una Londra ipoteticamente (e fantascientificamente) invasa dagli alieni che l'hanno scelta come base di partenza per la loro conquista della Terra. L'area di gioco è enorme, e si basa su una pianta in scala della città in cui sono presenti tutti i maggiori luoghi caratteristici e le strade principali.

Ancora sotto l'etichetta Actual Screenshot è in arrivo un gioco di duelli fra gladiatori, I, Ludicrus, un videogame in cui non mancano ingredienti umoristici. Esso apparirà sui 16-bit ad opera del bravissimo Jools Bert (autore di Black Shadow), e farà largo uso di routine grafiche e sonore di alto livello (queste ultime realizzate da Jon Law).

Chi tiene d'occhio (o possiede ancora) qualche computer ad 8-bit si ricorderà di un simile tentativo da parte della CRL, con Ninja Hamster, che però fallì miseramente. Speriamo bene.

Tanto per tenerci nel campo della grafica tridimensionale solida vogliamo dirvi qualcosa anche del nuovo gioco della Electronic Arts, Powerdrome: nel futuro in cui questo gioco è ambientato l'aspirazione di qualsiasi bambino non è quella di diventare un medico o un pompiere, ma di gareggiare come pilota di un potente Powerdromo XXIV sui circuiti di Powerdrome. Programmato da Michael Powell, apparirà su Amiga e Atari ST, e sarà il primo gioco originale della Electronic Arts prodotto direttamente in Gran Bretagna.

In mezzo al rapido susseguirsi di immagini tridimensionali, potrete gareggiare in 'modo allenamento' oppure in modo competitivo nelle sei corse di qualificazione di Powerdrome. Le piste sono situate su pianeti diversi, e su ognuno di essi sarà naturalmen-

▲ *I*Powerdrome: *competizione planetaria*

▼ **Starglider 2***: un successo sicuro seui 16-bit*

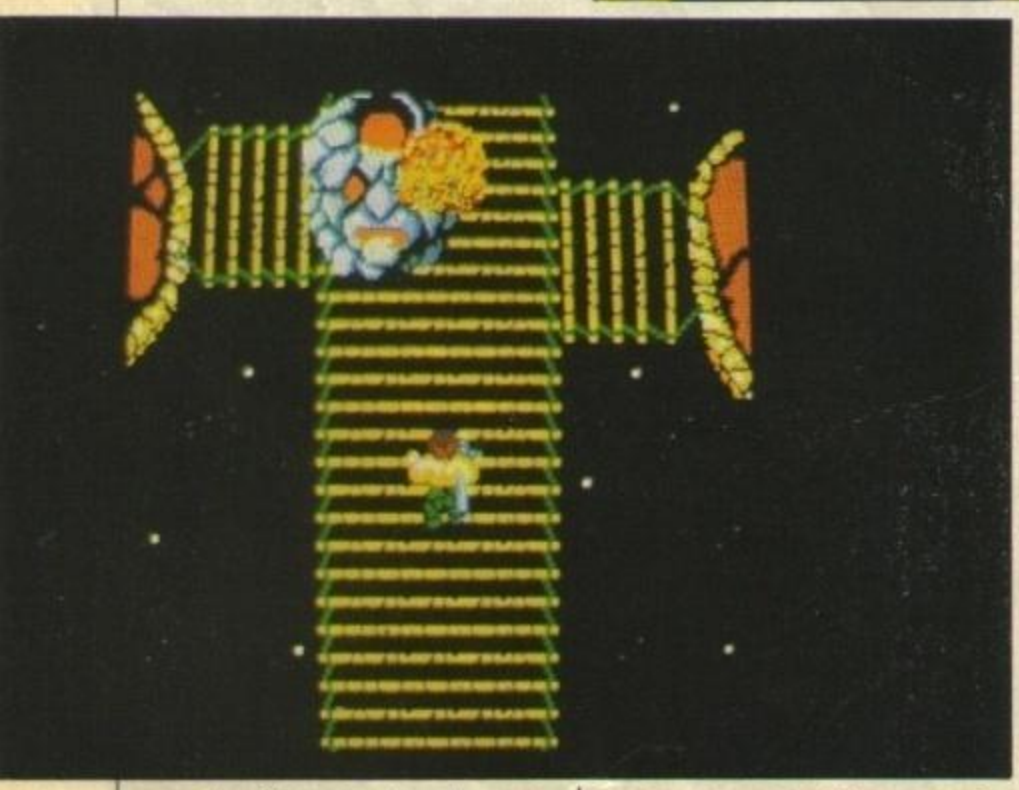
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

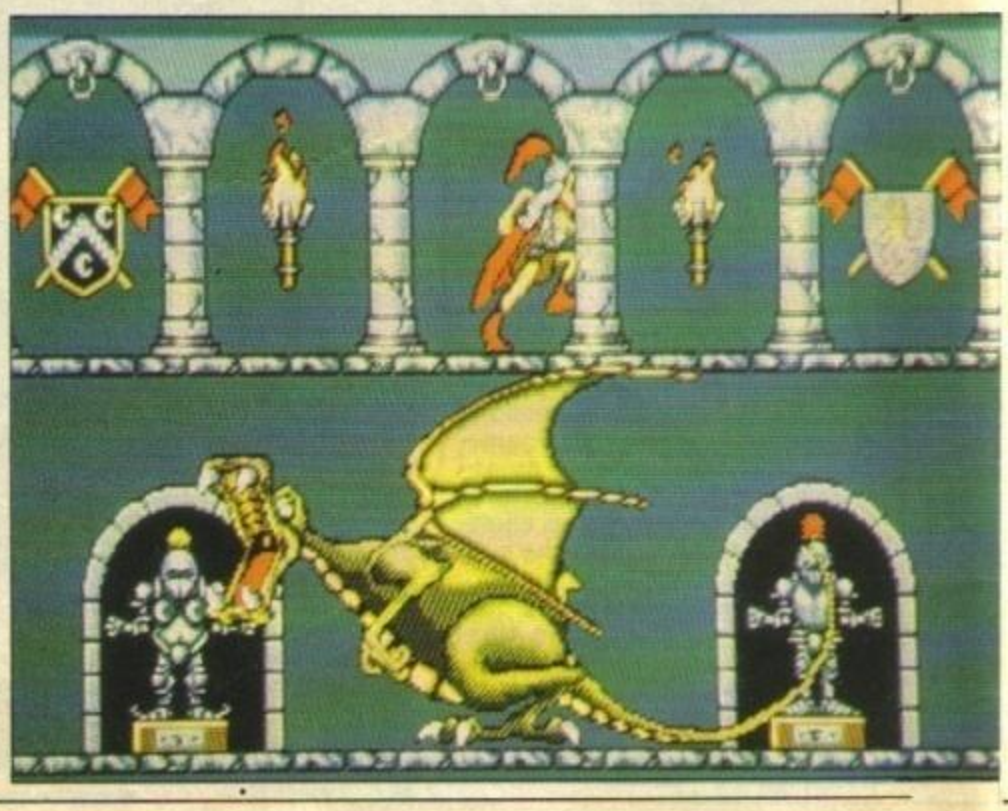
▲ **Starglider 2: grafica vettoriale solida ai massimi livelli**

te presente un diverso tipo di atmosfera che influenzerà le prestazioni del vostro veicolo, per cui dovrete riconfigurare le sue caratteristiche per ottenere da esso il massimo rendimento.
Durante la corsa avrete davanti il pannello di controllo del mezzo e la pista. La stagione delle corse ha inizio con una gara di allenamento dove si calibrano i freni aerei, la sensibilità degli alettoni, la selezione del carburante e i motori. Una corsa di qualificazione stabilisce la migliore posizione per l'inizio della gara.
Ci sono dei box robotizzati a portata di mano per riparazioni in caso di brutti incontri che danneggino il veicolo nell'attraversamento delle gallerie, nelle pericolose curve o sui dossi. Powerdrome dovrebbe essere pronto nella versione ST mentre state leggendo queste righe, mentre la versione Amiga è pianificata per Novembre.
La Electronic Arts tiene anche a qualificare come 'Wargame del Secolo' il suo nuovo Empire, scritto dalla Interstel (una casa che sviluppa sofware negli USA), una simulazione strategica di guerra globale e di creazioni di un impero. I molti livelli di difficoltà ed un numero incredibile di mondi da conquistare assicurano ore ed ore di divertente riflessione, o almeno così ci hanno assicurato. Sembra appetitoso.
E parlando di strategia non possiamo fare a meno di citare un'altra prossima release della Electronic Arts: si tratta di Battle Chess, un gioco di scacchi tutto particolare che apparirà sugli schermi dell'Amiga quando questo numero avrà raggiunto le edicole (più o meno). La strategia adottata è quella classica (la Electronic Arts afferma che si tratta di un programma al passo coi migliori nel campo), ma il particolare che lo distingue da tutti gli altri è che i vari pezzi sono dotati ognuno di una personalità propria e suono digitalizzato. Può essere giocato con un'inquadratura tridimensionale o, per coloro che amano la riflessione, nel classico formato bi-dimensionale. Si cono dieci livelli di abilità ed una libreria di aperture di 30.000 mosse. Scritta dalla casa di software indipendente Inerplay, la versione Amiga verrà seguita da quelle per PC MS DOS.
Non dimentichiamoci poi dell'annunciata conversione del gioco da sala Double Dragon della Taito da parte della Melbourne House, che uscirà anche per i 16-bit e per l'IBM. Si tratta del seguito dell'ottimo 'picchiaduro' Renegade, e si svolge più o meno lungo la stessa trama: la raggazza rapita dai soliti birbantoni ed il giovane, impavido fidanzato che corre in suo aiuto affrontandoli tutti. Il gioco verrà scritto dalla Binary Design, e contiene tutte le



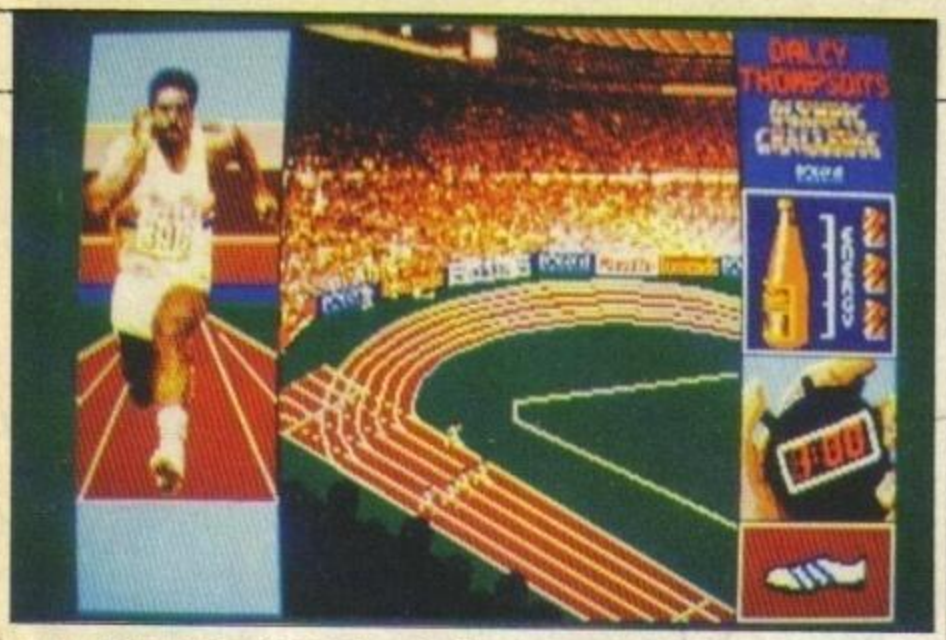
quando si incontrano sulla scacchiera finiscono con lo scontrarsi. Battle Chess ha quattro megabyte di animazione e 400K di

▲ *Sotto e a destra:* Dragon, *un gioco o un cartone animato?*
A sinstra: Victory Road *in versione Atari ST*



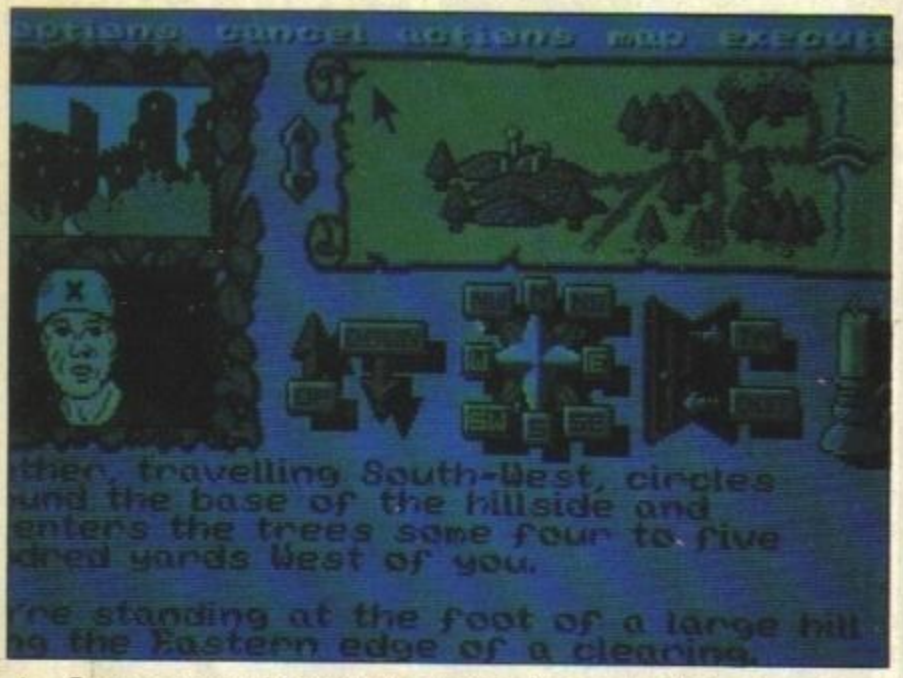
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ **Daley Thompson Olympic Challenge** *su ST*

'dolorose' mosse del gioco da sala: pugno-in-un-occhio, ginocchio-nello-stomaco, etc.
Nelle numerose scene di quartiere ci sono bande formate da tre o quattro avversari ed un superbullo. Naturalmente, dopo aver superato tutti i livelli, giungerete al quartier generale dei bulli, dove la vostra ragazza è tenuta prigioniera: da questo momento in poi le cose si metteranno male, perché dovrete affrontare fino a sei teppisti alla volta.
I particolari dello scenario sono interattivi, nel senso che potete arrampicarvi sui muri, lanciare i sassi che trovate per terra o spingere gli avversari nei tombini.
Quando questo gioco apparve nelle arcade un anno fa, ebbe un meritato successo. Tenete d'occhio le edicole, perché sul prossimo numero potrebbero esserci notizie ancora più precise.
Passando al mondo delle avventure abbiamo avuto modo di provare un vero gioiello di interattività intitolato Legend Of The Sword, già da tempo disponibile per l'Amiga e l'Atari ST: la grafica è stupenda, e da quello che abbiamo visto finora il gioco è stato programmato tenendo conto di tutto. Come avventura offre moltissimo in termini di trama e di contenuto, e la struttura grafica deve essere vista per farsene un'idea: non mancheremo di presentarvi una recensione — anche se con ritardo — sul prossimo numero di TGM.

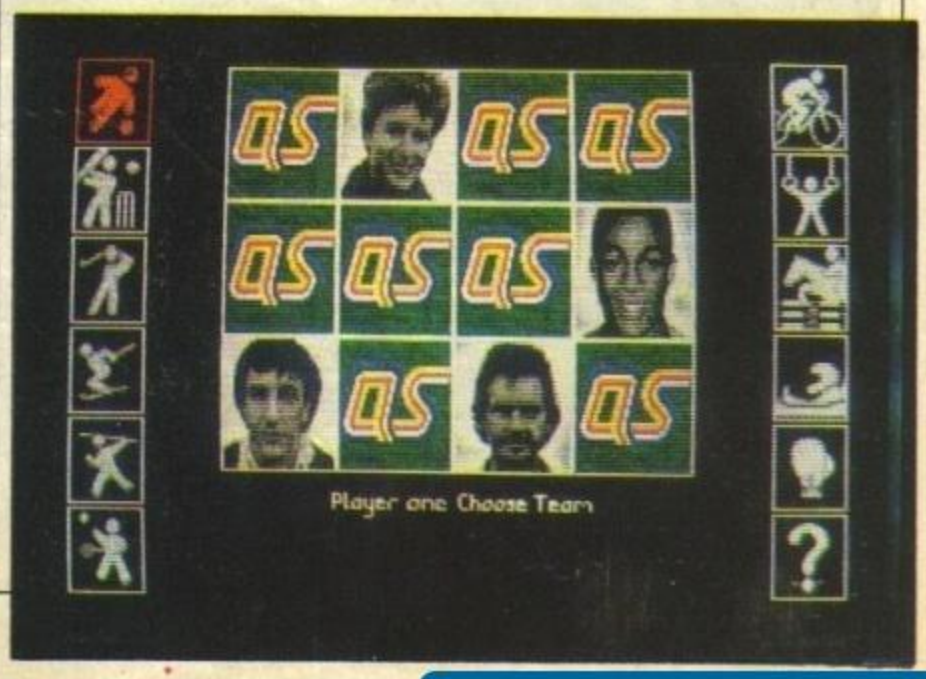


▲ *Sopra e sotto: la struttura grafica di* **Legend Of The Swords**

Il seguito di un altro classico che tutti conoscono che trova posto sul 68000 dell'Amiga e dell'ST: stiamo parlando di Starglider II, che da una prima occhiata di prova si è dimostrato un gioco da massimo punteggio. Data la sua complessità, però — e la mancanza di spazio su questo primo, affollatissimo numero — abbiamo preferito conservare la recensione per il prossimo mese: intanto godetevi le stupende immagini.
Ancora dalla Rainbird un terzo titolo, di cui avrete da tempo sentito parlare, ma che non si decide ad apparire sul mercato: si tratta di Verminator, un gioco che verrà commercializzato in una prima versione per Atari ST intorno ad Ottobre (forse è già arrivato in negozio, andate a vedere...): tutto quello che c'è da sapere — per chi non lo sapesse — è che si tratta di un platform game con grafica 'stile Blacklamp' che vede uno strano 'gnomo anti-parassitario' alle prese con gli animaletti clandestini che hanno invaso il tronco di un albero... un vero insetticidio!
La grafica pittoresca caratterizza anche un'altro gioco della Firebird in preparazione per l'ST, del quale non conosciamo né la data di distribuzione né il contenuto. Possiamo però dirvi il titolo — Dragon — e farvi vedere le stupende immagini che la Firebird ci ha inviato.
Sul fronte sportivo le novità non mancano, visto che siamo in pieno periodo di Giochi Olimpionici: per la sua stupenda versione a 16-bit spicca fra tutte Daley Thompson Olimpic Challenge, che riunisce diverse specialità sportive in una simulazione di prim'ordine: 100 Metri, 400 Metri, 1500 Metri, 110 A Ostacoli, Salto in Lungo, Salto in Alto, Lancio del Disco, Lancio del Giavellotto, ecc. preceduti — udite! udite! dagli allenamenti veri e propri che influenzeranno poi il vostro rendimento nelle varie specialità. Senza contare poi il fatto che la simulazione prevede anche la scelta dell'abbigliamento e dell'attrezzatura sportiva. Non mancheremo di parlarvene dettagliatamente sul prossimo numero che sicuramente andrà in edicola senza ritardi e con tantissime altre novità.
Nel campo dei giochi 'quiz' — che purtroppo non riescono ad avere un impatto notevole in Italia a causa della lingua — abbiamo due novità. La prima, tanto per restare in ambito sportivo, viene dalla Elite e si chiama A Question Of Sport. E' un gioco tratto da una serie televisiva della BBC inglese che vanta fino a 19 milioni di telespettatori, tra-

▲ *Una delle pittoresche scene di* **Verminator**

▼ *Provate la vostra preparazione sportiva con* **A Question Of...**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sformato poi in un gioco da tavolo che ha venduto ben 250.000 copie nel suo primo anno di distribuzione. Ora la Elite si è accaparrata — strappandoli a concorrenti agguerriti come la Domark, la Gremlin, la British Telecom e la Grandslam — i diritti per la realizzazione della verione computerizzata del quiz, dove potrete farvi una cultura sportiva di altissimo livello.

L'altro gioco di quiz è prodotto dalla Readysoft, ed ha come argomento la musica, e più esattamente la storia del Rock: si chiama Rock Challenge ed affronta gli avvenimenti musicali di questo genere a partire dagli anni '50 fino ai giorni nostri. Aspettatevi presto una versione per Amiga.

Per non lasciare digiuni i nostri amici che possiedono un IBM, un PC Olivetti Prodest o un Amstrad/Commodore PC, vogliamo dare qualche anticipazione sui prodotti della Infogrames, la casa di software francese fra le più impegnate sul fronte dei giochi per MS Dos. Questo mese presentiamo due giochi, che naturalmente non funzionano con la scheda Hercules.

Il primo porta il titolo di The Last Mission, un arcade spaziale nel quale dovrete guidare un mezzo robotizzato — l'OR-CABE-3 — nel tentativo di trafugare i piani difensivi della razza che ha soggiogato la Terra e dare così la possibilità, agli ultimi sopravvissuti, di riconquistare il proprio pianeta.

Il secondo gioco è un classico che ha avuto un certo successo

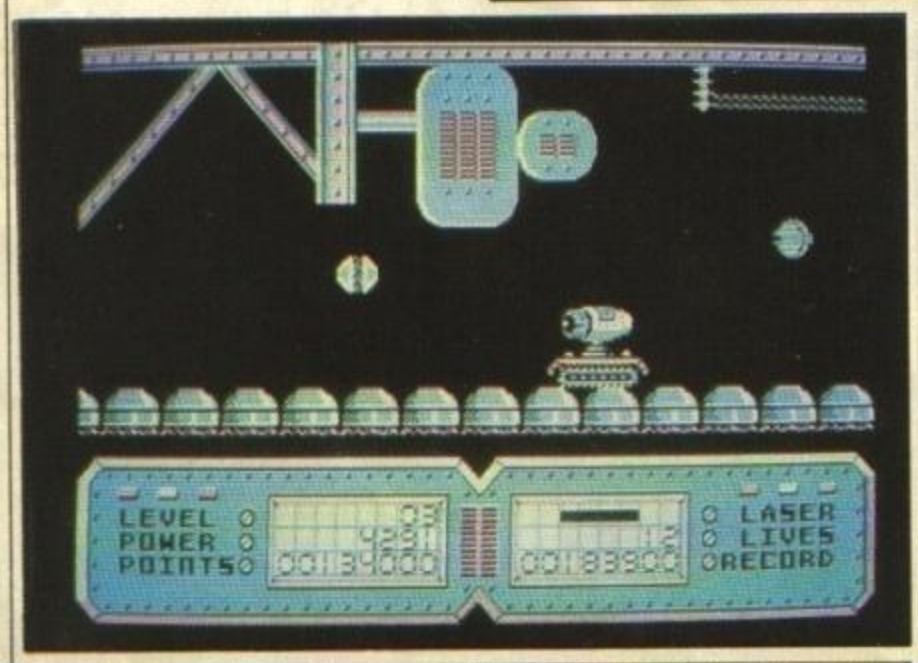
▲ **ZOOM:** ***un gioco dove la grafica e il sonoro dell'Amiga vengono sfruttati al massimo***

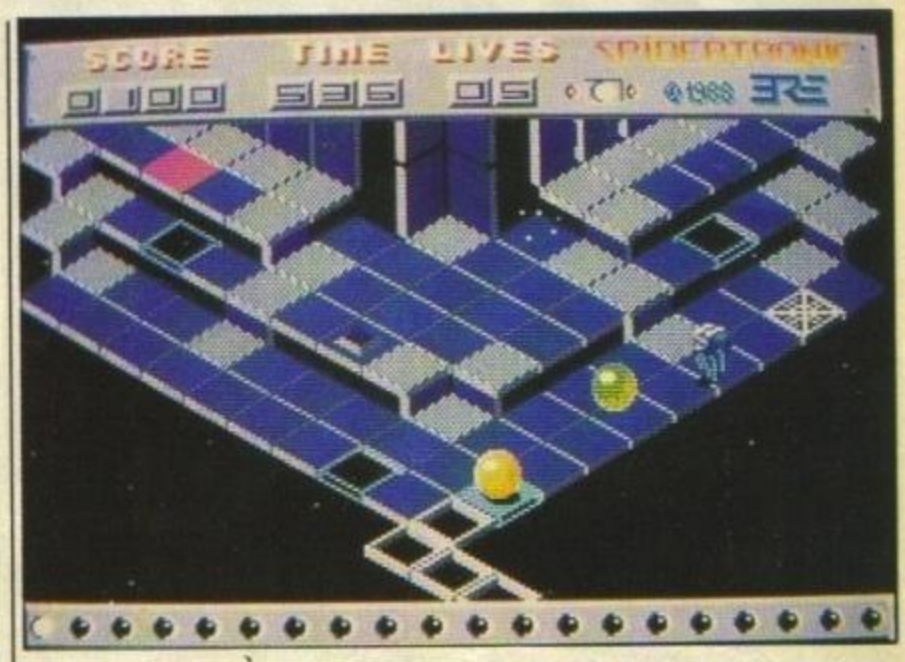
sugli 8-bit: si tratta di Livingstone, I Presume e può essere desritto come un arcade adventure di buon livello dove il giocatore interpreta il ruolo di un reporter del New York Heralds inviato sulle tracce dello scomparso David Livingstone, l'esploratore. Il reporter dovrà affrontare i pericoli della jungla utilizzando diverse armi ed un'asta di bambù per superare ostacoli e precipizi troppo grandi per un semplice salto.

Ma i nostri amici della Infogrames, come sapete, producono anche numerosi giochi per Atari ST e Amiga, quasi tutti di buona qualità, come ad esempio il sim-

▼ ***Sotto, nell'ordine:*** **Last Mission e Rock Challenge**

▼ ***A sinistra,*** **Livingstone;** ***sotto:*** **Spidertronic**





patico e divertente Spidertronic per Atari ST, nel quale un ragnetto spaziale deve 'tessere la tela' ostacolato da creature di ogni tipo, muovendosi su una serie di piattaforme tridimensionali sospese nello spazio.

E parlando di piattaforme sospese, non possiamo che concludere con la splendida novità della Discovery Software, che pur riprendendo lo stesso tema di Spidertronic lo sviluppa sfruttando appieno le capacità grafiche e sonore dell'Amiga: stiamo parlando di ZOOM, che — da quello che abbiamo potuto vedere — dà l'impressione di trovarsi in sala giochi, ed è così divertente che qui in redazione stiamo facendo a pugni per fare una partita, tanto che a furia di giocarci non abbiamo fatto in tempo a preparare la recensione. Vabbé, la troverete sul prossimo numero, magari... a questo punto dobbiamo fermarci: abbiamo l'archivio che trabocca di notizie, foto, recensioni, e ancora non sappiamo — e stiamo già lavorando sul prossimo numero — se riusciremo a farci stare tutto!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEWS

Il segreto Amstrad comincia ad essere svelato

Particolari completi sulla nuova macchina a 16-bit dell'Amstrad stanno cominciando pian piano ad emergere mentre i rivenditori e le software house fremono nell'attesa del lancio di Settembre di questo nuovo computer.
TGM ha potuto capire dalle affermazioni di un manager di una software house britannica che il nuovo computer, che probabilmente verrà lanciato col nome di Sinclair Professional PC, non possiede porte di espansione.
Gli osservatori sono daccordo nell'affermare che questo rivela l'intenzione dell'Amstrad di orientarsi principalmente verso il mercato dei giochi, sebbene la macchina sarà parzialmente compatibile con lo standard IBM, perché gli utenti 'seri' — coloro che dovrebbero acquistarla per lavoro, cioè — avrebbero sicuramente bisogno di schede di espansione come memoria aggiuntiva o un modem.

Una buona tendenza al PC?

TGM capisce benissimo che sebbene la nuova macchina sarà basata sul PC1512 dell'Amstrad, questo continuerà ad essere prodotto, diretto com'è ad un utente più commerciale.
Alan Dickinson, della catena Dixons, ha osservato che il successo dei compatibili-IBM economici come l'Olivetti PC1 potrebbe promettere bene per l'Amstrad.
'Stiamo assistendo ad una migrazione delle persone verso lo standard MS-DOS di tipo economico' afferma. 'Questo non vuole dire necessariamente che essi abbiano intenzione di comprare una macchina 'seria'. Ma se si parla di una macchina MS-DOS orientata ai giochi si tratta sicuramente di un modello schizofrenico.'

Barnaby Page

L'ATARI VINCE LA BATTAGLIA DEI 16-BIT NEL REGNO UNITO

Sembrerebbe che l'Atari sia risultato vincente grazie alla sua offerta di lancio del Pacco Software Estivo e della sua reputazione di 'macchina affidabile' — a dispetto dell'aumento di prezzo che in Gran Bretagna ha reso il suo costo pari a quello dell'Amiga.
Il direttore di una grossa catena di Computer Shop in Scozia ha annunciato che solo l'1% degli ST venduti sono è stato reso come difettoso dai clienti, mentre l'Amiga l'ha subito per un buon 35%.

La CBS Computer di Bexhill, nel West Sussex ha ammesso che l'Amiga ha rivelato in molti casi dei malfunzionamenti, ma che comunque adesso è sulla strada del miglioramento.
Tuttavia, una fonte molto vicina all'Atari, che ha potuto quindi dare un'occhiata alle cifre dice che le 'rese' dell'Amiga rimangono intorno al 25%, confrontate al 2-3% per l'ST. 'Se uno (come negoziante) sa che su quattro computer di una marca uno sarà reso dal cliente come difettoso, decide sicuramente di abbandonarne la vendita...' ci ha detto.
Il Direttore delle Vendite della Commodore Dean Barret ha detto: 'Le percentuali per l'Amiga sono molto più basse di quanto si è affermato. Comunque, se una qualsiasi delle macchine dovesse essere trovata difettosa la Commodore la sostituirà sicuramente.' Ha inoltre affermato che la Commodore ha introdotto un nuovo metodo di controllo-qualità verso la fine di Luglio.

Incremento di vendite per l'ST

E mettendo assieme un grosso pacco-software omaggio, espandendo il drive del 520STFM da 0.5Mb a1Mb ed organizzando una grossa campagna pubblicitaria, l'Atari ha effetivamente aumentato il numero di vendite a dispetto della tradizionale stasi estiva.
L'addetto alle pubbliche relazioni Peter Walker afferma: 'Al momento c'è un grosso pubblico di utenti alle spalle dell'ST', sia di persone che acquistano per la prima volta un computer, sia di utenti che passano da un sistema a 8-bit all'ST. Egli stima che ve ne siano dai 130.000 ai 140.000 in Gran Bretagna.
'Abbiamo scoperto che i maggiori acquirenti sono gli educatori (scuole, club, etc.) e ragazzi intorno ai 14-15 anni' aggiunge, evidenziando il fatto che l'ST non è solo una macchina per giocare.
Richard Austin, Direttore Organizzativo della principale catena di vendite anglosassone, la Evesham Micros del Worcestershire, afferma che il Pacco Dono Estivo ha avuto delle vendite 'incredibilmente ottime' — sebbene egli abbia pubblicizzato dei 520STFM standard senza il software e il drive potenziato a 100 sterline in meno.
Ma come molti altri rivenditori, Austin ha trovato il calo di prezzo di 100 sterline dell'Amiga 'non particolarmente significativo'.
Alcuni negozi, come il centro 16-bit di Harrogate, nel Nord Yorkshire, hanno sperimentato un notevole incremento nelle vendite dell'Amiga, ma in generale l'ST sembra stare in testa nelle vendite a dispetto della quasi-parità di prezzo.
Sul versante software, il distributore indipendete Barry Balcanquall afferma che le vendite di software dei 16-bit restano divise in un rapporto 70/30 a favore dell'ST.

Stuart Wynne

Nient'altro che la verità: La Code Masters ha finalmente confermato la sua decisione di produrre giochi a prezzo pieno oltre a quelli economici. Il primo titolo, che si dice sia uno scarto dell'Activision, sarà messo in vendita la terza settimana di Novembre. La Code Masters sta anche producendo dei giochi 'diretti in modo particolare alle ragazzine, ai quali i giovanotti non saranno interessati' secondo il Direttore delle Operazioni Bruce Everiss. Questi ultimi saranno distribuiti ad un prezzo da 'budget' più o meno nello stesso periodo.

La US Gold dice la sua commercializzando dei successi in forma economica — Kixx, cioè. La nuova etichetta 'economica' Kixx viene lanciata questo mese sul mercato con Gauntlet, Metrocross, World Games, Ace Of Aces e 10th Frame. Vecchi titoli di altre case di software potrebbero seguire a questi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Flare One fa capolino - il resto si vedrà più avanti

Il Flare One: quello che bisogna sapere
*** Si tratta di una macchina 'stile console' con sonoro e grafica speciali**
*** E' stata progettata da tre ex-veterano della Sinclair che avevano lavorato alla realizzazione del Loki**
*** La sua commercializzazione è annunciata fra quindici mesi, costerà circa 200 sterline e sarà dotata di tre utility**
*** Non esiste ancora un produttore ufficiale**

Una rivoluzionaria nuova macchina per giochi sta lentamente venendo alla luce grazie a tre ex-tecnici della Sinclair Research, e promette una velocità che farà quasi concorrenza all'Amiga e persino all'Archimedes — a dispetto del suo antiquato microprocessore Z80.
Il suo mistero è stato svelato. Ma al contrario di quanto è stato affermato in alcune riviste per computer il Flare One non sarà sugli scaffali dei negozi questo Natale a 200 sterline, e nemmeno a 20.00. Secondo gli inventori della Flare Technology — che risiedono a Cambridge — la data più probabile per un effettivo lancio della macchina è da sei a 12 mesi a partire da adesso, e si aggirerà intorno alle 200 sterline in cui sarà compreso un pacco-software.
E finora nessuno si è pronunciato riguardo alla produzione industriale della supermacchina, dato che ciò richiederebbe un investimento dai cinque ai dieci milioni di sterline.
TGM ha appreso che il Flare è stato proposto all'Amstrad ricevendo un rifiuto.

Origini Sinclair

Le origini di questo computer 'stile console' risiedono nella Sinclair Research, la casa dello Spectrum originale, dove i tre progettisti del Flare One iniziarono a lavorare sul famoso 'Super Spectrum' - il Loki.
Ma quando l'Amstrad acquistò la Sinclair nel 1986 molti tecnici dovettero lasciare la compgania.
Decisi a far sì che il loro duro lavoro non andasse per questo perduto, John Mathieson, Ben Cheese e Martin Brennan fondarono la Flare Technology.

Alte prestazioni

I progettisto del Flare One auspicano in una prestazione di alto livello abbiandando due chip custom al microprocessore principale — lo Z80 — ed affidandogli il controllo di 768K di RAM.
Sarà presente un chip video di tipo blitter che permletterà di tracciare tre milioni di pixel al secondo, ed un Processore di Segnale Digitale per la parte audio — più un chip RISC (Reduced Instruction Set Computing, ovvero calcolo con seti ridotto di istruzioni), come sull'Archimedes.
Grande circa come due pagine di TGM, non avrà una tastiera, e caricherà il software da cassetta a circa 2K al secondo — per cui ci vorranno circa sei minuti per riempire tutta la RAM.
Il Sistema Operativo, racchiuso in modo permanente nella sua ROM da 128K, sarà basato sul sistema CP/M.

Audio e video

Sul fronte della grafica, il Flare One avrà 128K di RAM video, sistema integrato di miscelazione computer/video permanente su scheda madre di tipo Genlock ed una definizione in alta risoluzione pari a 512x256 pixel, sebbene con soli 256 colori.
L'uscita audio sarà in stereo. Sarà incluso un insieme completo di porte MIDI e di convertitori di segnale analogico/digitale, in modo da poter effettuare il campionamento di suoni.

Il pacco-dono software

Sembrerebbe che ci siano tre pacchetti software compresi nel prezzo: una utility grafica e due sonore, controllate attraverso un sistema ad icone e finestre.
FlarePaint sarà un potente programma artistico, sebbene potrebbe essere inclusa un'opzione di 'cattura di immagini' (un digitalizzatore).
FlareSynth sarà un editore di voce controllato attraverso l'alterazione di forme grafiche e attraverso comandi user-friendly.
E FlareCompose, per la composizione di pezzi musicali, sarà compatibile con lo standard MIDI e capace di incorporare dei suoni campionati.

Analisi: buona fortuna!

Dopo il recente avvento della PC Engine, il mondo delle console per giochi ha raggiunto il suo secondo stadio. Ci sono forti probabilitàé che la Sega e la Nintendo passino al settore economico — i prezzi attuali sono abbastanza alti — mentre il Flare One e la PC Engine stanno per diventare macchine 'del momento'.
E quelli della Flare Technology sono in una posizione tale da poter contrastare persino il Commodore Amiga e l'Atari ST se venisse prodotto un Flare con drive da 3,5 pollici — come è stato preventivato per modelli successivi. Una porta in standard IBM potrebbe consentire di collegare facilmente una tastiera alla macchina.
IL Flare One potrebbe sicuramente battere l'ST ad occhi chiusi anche sul fronte delle prestazioni musicali.
Ma prima di tutto la Flare Techonology ha bisogno di trovare un produttore. Con la maggor parte delle ditte di computer — Acorn, Amstrad, Atari e Commodore — già dedite alla produzione delle proprie macchine a 16-bit, il sostegno da parte loro sembrerebbe improbabile. Forse una compagnia esterna al mondo dei micro computer potrebbe interessarsene, come è accaduto con la NEC quando ha preso in mano la PC Engine.
Speriamo che i tre della Flare riescano nel loro intento. A 200 sterline, con un soprendente pacchetto-software, la loro macchina potrebbe far apparire la rivoluzione dei 16-bit uno scherzo.

Warren Lapworth e Stuart Winne

La Mirrorsoft potenzia la propria immagine con una nuova etichetta

La Mirrosoft sta per deporre le sue uova più saporite in un nuovo paniere e promette 18 nuovi titoli all'anno con la nuova etichetta Imageworks. Il primo, Skychase, viene recensito nella sua versione Amiga su questo stesso numero.
La gamma Imageworks spazierà dalle simulazioni ai rompicapo, distinguendosi dalla già esistente etichetta Mirrorsoft, che si è dimostrata specializzata soprattutto in generi di videogame particolari — strategia e avventure della PSS e della Mindscape, simulazioni della Spectrum Holobyte, ecc.
'Vediamo la Imageworks come un genere di etichetta rivolto al grande pubblico' ha affermato il Direttore delle Vendite Peter Bilotta quando essa è stata lanciata il mese scorso.
Ha poi aggiunto: 'Non deve necessariamente trattarsi di violenza gratuita, né tantomento dura azione da arcade — può essere divertente.'
Ma Bilotta non ha tenuto conto della possibilità di un contratto di conversioni a ungo termine con un produttore di coin-op che facesse seguito alla licenza ottenuta per Blasteroid dell'Atari Games.
Oltre ad evitare la trappola delle licenze arcade, dei film e dei personaggi che sta travagliando tante software house, Bilotta è orientato molto all'acquisizione di abili programmatori 'Assumeremo dei talenti creativi — non necessariamente dagli States, c'è un sacco di talento in Europa,' ha detto. 'Non abbiamo bisogno di acquistare dei costosi diritti su giochi arcade.'
Programmatori famosi
Fra i programmatori inglesi che lavorano per la Imageworks c'è Jon Ritman (Matchday, Head Over Heels), che è uno dei tanti a lavorare al progetto Boomboozal.
Boomboozal, un rompicapo astratto completo di editor, è uno sforzo di gruppo che possiede dei livelli di Jeff Minter come anche di Ritman. Dice il Direttore delle Vendite Tom Watson: 'Per la prima volta vedo gruppi di programmatori di diversa provenienza lavorare assieme ad un progetto.'
I progettisti generali di Boomboozal sono Tony Crowther e David Bishop, che collaborano anche a Fernandez Must Die per la Imageworks. Fernandez Must Die è un arcade adventure ambientato in uno stato dittatoriale del Sud America; l'obiettivo del giocatore è quello di eliminare il dittatore in questione.
La Denton Designs (Where Time Stood Still) stanno preparando Foxx Fight Back, un gioco di simulazione di 'caccia alla gallina' dove il giocatore impersona una volpe. E Speedball per l'Amiga, l'ST ed il PC, un gioco che tratta di uno sport futuristico ('non completamente diverso da Rollerball' — Watson) prodotto dai Bitmap Brothers, quelli di Xenon.
Un altro gioco in via di sviluppo è quello di Adrian Stephen che porta il titolo provvisorio di Mainframe, e che Watson definisce 'l'unico e più veloce prodotto con grafica vettoriale attualmente disponibile'.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM POSTA

Pubblichiamo, in questo primo numero, qualche lettera che riguarda i 16 bit arrivata alla redazione della cugina rivista "Zzap!", mentre alcune (forza della pubblicità) sono giunte già indirizzate a "TGM" ancora prima della pubblicazione del primo numero.

Cara, anzi carissima, neomega rivista The Games Machine, chi ti scrive é e sarà uno dei tuoi lettori più accaniti. The Games Machine parla 1° di consoles, 2° di coin op, 3° di computer a 16 bit.... allora TGM sei il mio pane. Mi raccomando, un occhio di riguardo alle consoles Nintendo e Sega. Ed ora veniamo alle domande: 1° di quanta memoria dispone il Nintendo e quanti colori hanno il Nintendo ed il Sega? 2° sapreste dirmi quando si svolgerà il 26° Salone Internazionale del Giocatolo ed il SIM hi-fi di Milano? Ti saluto ringraziando chiunque abbia pensato a realizzare questa rivista.
S.A. di Firenze, detto LUPO.

Anzitutto grazie per i tuoi incoraggianti complimenti. Per quanto riguarda le tue domande sulle console (a proposito con una sola l) stiamo prendendo informazioni e ti sapremo dire più avanti, lo stesso per il Salone del Giocattolo. Per il SIM invece temo che sarà già finito quando leggerai la rivista.

Spett.le Redazione di "The Games Machine".
La Commodore Business Machines Inc. dal mese di Agosto ha abbassato in America ed Inghilterra il prezzo dell' Amiga 500 (ora costa £100 in meno: circa 200.000 lire italiane), portandolo,in quei paesi, allo stesso livello di prezzo a cui viene venduto l' Atari 520 ST con circa una ventina di giochini (£399). L' offerta comprende oltre all' A 500 il modulatore TV ed i seguenti programmi: Deluxe Paint, Goldrunner, Starglider e Wizball.
Pare che l' offerta Commodore abbia intaccato la vendita degli Atari ST (a parità di prezzo solo un folle opterebbe per un ST invece che per l' Amiga) in questi stati e la richiesta sta subendo brusche variazioni negative (e sicuramente scenderà ancora se l' Atari non farà qualcosa..... già, ma cosa?). Dato che la Commodore sta per estendere l' offerta anche ai restanti paesi europei (c' era da aspettarselo...) il futuro degli ST si presenta sempre più nero ed inconsistente.
Se stavate per comprare un Atari ST... bè, pensateci sù!
Ed ora non mi resta che ringraziare lo staff della redazione per il magnifico lavoro che si é proposta di svolgere; una rivista come "The Games Machines" é il massimo che un utente di computer a 16 bit o un possessore di console possa chiedere ad una rivista specializzata. Non posso veramente fare a meno di dirvi..... grazie!
Tex, Ivrea (TO) - A500 Owners

Vorrei dire anch' io la mia sulla diatriba tra Amiga e Atari ST.
L' Amiga é una macchina innovativa, dispone di potenti coprocessori che le permettono di fare cose incredibili:
AGNUS le permette di spostare blocchi di memoria da un punto all' altro, movimenti di parti di immagine ad una velocità fantastica; inoltre può tracciare linee, effettuare FILL in hardware, controllare i 25 canali DMA di cui dispone.
DENISE, che controlla gli otto SPRITES hardware, che genera le stupende schermate grafiche in 2, 4,8,16,32 colori, con qualche sacrificio anche a 64 (Half Brite) o 4096 (Hold and Modify), può arrivare a controllare definizioni grafiche di 640 per 256 (200 per il mercato americano) o addirittura 640 per 512 (400) anche se con un fastidiosissimo sfarfallio (la Commodore ha annunciato per il 1989 un nuovo processore grafico capace di eliminare lo sfarfallio riducendo però il numero di sprites e di colori e solo con un monitor multisync). Inoltre grazie a delle tecniche si riesce a raggiungere modalità grafiche di 704 per 568 (OVERSCAN).
C' è anche PAULA che controlla i 4 canali audio digitali (analogamente ai più potenti Compat-Disk). Senza contare che il tutto é mosso dal MC68000, processore utilizzato da sistemi dal costo di miliardi.
Fin qui i pregi dell' Amiga, ma anche la serie ST ha i suoi.
L' Atari ST é uscito prima dell' Amiga ed ha riscosso un meritato successo, infatti non si era mai visto un computer con una tale grafica, con un processore così potente (il già citato Motorola 68000) ad un prezzo così basso. Non bisogna dimenticare che tutta la serie ST (che va dal 520 al MEGA 4) può essere collegata allo stupendo monitor ad alta risoluzione in bianco e nero, che tutt' oggi viene invidiato da moltissimi costruttori ad alto livello, che fa dell' Atari ST una stupenda Workstation grafica ad un costo ridicolo.
Se l' Amiga riesce ad avere 4096 colori (HaM) contemporaneamente con notevoli problemi, l' Atari ne riesce ad avere 512 senza limitazioni, grazie a sofisticatissime tecniche di interrupt: la tecnica la ha approntata l'Antic e la utilizza Spectrum 512, un programma pittorico di notevole effetto; sempre all' Antic stanno lavorando ad un programma pittorico che lavori con 25000 colori contemporaneamente! Tutto questo sull' Amiga non é possibile, proprio a causa dei suoi coprocessori che riducono molto la velocità del 68000.
L' ST può leggere i dischetti dei computer MS-DOS (purchè da 3 1/2), che é ormai uno standard. Bisogna però dire che con il nuovo sistema operativo 1.4 (NON L' 1.3) anche l' Amiga ne sarà in grado.
Quindi tutti i computer meritano di esistere:
L' Amiga é un ottimo computer, adatto all' hacker ed al gameomane, ma probabilmente non sarà mai trattato come un computer professionale: non che non ne abbia la capacità, ma sia il suo fastidioso sfarfallio, sia l' incapacità di del suo sistema operativo di leggere i dischetti da 3 1/2 MS-DOS (senza considerare i suoi disastrosi bug), sia a causa dei suoi potenti processori ha avuto (ma forse ha) un' infanzia troppo giocattolosa che si porterà dietro tutta la vita !!
L' ST, dal canto suo, viene considerato un po' più professionale, grazie al suo stupendo monitor monocromatico, ma può lasciare tranquillamente la sua veste per una partita a Bubble Bobble. In questo campo sarà però sempre un gradino più in basso dell' Amiga, che peraltro viene utilizzato come console da bar.
Per i più curiosi non ho nessuno dei due sistemi, ma sono un soddisfatto Big- Bluista.
BRONCOs

Una preghiera all' unisono dalla nuova redazione di TGM: non trascinate anche la neonata posta di TGM nel gorgo delle polemiche Atari-Amiga, che tra l' altro comincia a puzzare di marcio tanto vecchia e stantia é.
Cosa farete allora quando verrà commercializzato l' Amstrad a 16 bit?
Invitiamo poi a diffidare di notizie di clamorosi cali, mentre ringraziamo BRONCOs per un sano, vero esempio di posta costruttiva e per le tante ed utili notizie fornite ciao!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ED ACCESSORI ORIGINALI

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Presentiamo in questa pagina un estratto del catalogo SoftMail che attualmente include più di 2000 articoli per tutti i tipi di computers. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici.

Se avete effettuato un ordine e vi interessa sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione ESCLUSIVAMENTE di POMERIGGIO dalle 14:30 alle 16:30. Chi invece desidera ricevere informazioni sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare fino alle 18:30.

Gli ordini di importo superiore alle Lit.50.000 (spese escluse) ricevuti entro il 30/9/88 usufruiscono dell'abbuono delle spese di spedizione; per ordini inferiori a tale importo il concorso spese è di Lit.5.000.

NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit.3.500.

NOVITA' IN ARRIVO SETTIMANALMENTE PER TUTTI I COMPUTERS: TELEFONACI!

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Drive esterno Amiga	299.000
Easyl 500/1000/2000	telef
Joy. 500XJ Apple/IBM	59.000
Joy. IBM con scheda	99.000
Joy. IconTroller	35.000
Joy. Phasor One	29.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. Tac 1+ Apple/IBM	55.000
Joy. Tac 5	39.000
MouseMat (tappetino)	25.000
MouseHouse (coprim.)	2.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
Quest for clues libro	39.000
VD-Amiga	telef

APPLE IIGS

Defender of the Crown	79.000
Strip poker	69.000
Sub battle simulator	69.000
Winter games	79.000
World games	79.000
World tour golf	69.000

AMIGA

Aaargh!	39.000
Alt. reality: City	69.000
Armageddon man	49.000
Barbarian (PALACE)	39.000
Barbarian (PSYGNOSIS)	45.000
Better dead ... alien	29.000
Beyond ice palace	telef
Beyond Zork	49.000
Black lamp	39.000
Blitzkrieg Ardennes	59.000
Bobo	39.000
Breach	59.000
Bubble bobble	29.000
Buggy boy	29.000
Capone	59.000
Comics on disk	29.000
Corruption	telef
Crack	35.000
Crash Garret	telef
Ebonstar	45.000
Enlightenment	39.000
Extensor	25.000
Faery Tale	89.000
Faery Tale Hints	18.000
Fire and forget	39.000
Flight Simulator II	99.000
Football manager II	49.000
FSII: Scenery disks	telef
Jet	99.000
Interceptor	69.000
King of Chicago	49.000
Mission elevator	29.000
Moebius	49.000
Obliterator	45.000
P.Beardsley soccer	29.000
Pac Land	telef
Paladin	69.000
Ports of Call	69.000
Return to Atlantis	59.000
Return to Genesis	telef
Rocket Ranger	telef
S.E.U.C.K.	telef
Sentinel	39.000
Starfleet	59.000
Strike force harrier	49.000
Strip poker II	275.00
Tetris	39.000
Thexder	59.000
Three Stooges	59.000
Xenon	35.000

APPLE IIe, IIc

Adv. flight trainer	69.000
Conflict in Vietnam	69.000
Champ. Wrestling	39.000
F-15 Strike eagle	59.000
Flight Simulator II	99.000
Guild of Thieves	59.000
Jet	99.000
Kampfgruppe	69.000
Pirates!	59.000
SS: Basketball	69.000
Starglider	59.000
The Bard's Tale III	79.000
Thunder Chopper	49.000

ATARI ST

Alien syndrome	49.000
Barbarian (PALACE)	29.000
Bermuda project	49.000
Bionic commando	29.000
Bobo	39.000
Buggy boy	29.000
Carrier command	49.000
Corruption	59.000
Dungeon master	49.000
Impossible mission II	29.000
Legend of the sword	49.000
Obliterator	45.000
Pandora	39.000
Return to Genesis	39.000
Test drive	69.000
Vixen	39.000
WWF Wrestling	49.000

MACINTOSH

A view to a kill	25.000
Balance of power	79.000
Chessmaster 2000	79.000
Defender of the Crown	79.000
F16 Falcon	99.000
Flight simulator II	99.000
Guild of Thieves	69.000
Jinxter	69.000
King of Chicago	89.000
Mac Pro Football	79.000
Seven cities of gold	29.000
Shadowgate	79.000
Skyfox	29.000
The Pawn	69.000
Uninvited	79.000
Voodoo island	25.000
Winter games	79.000

MS-DOS (DISCHI DA 5")

Adv. flight trainer	59.000
Artic Fox	49.000
Chessmaster 2000	59.000
Earl Weaver baseball	59.000
Jet	99.000
Marble madness	59.000
Mini putt	59.000
Starflight	59.000
Test drive	59.000
The Bard's Tale I	59.000
World tour golf	59.000

MS-DOS (DISCHI DA 5")

Adv. flight trainer	75.000
Ancient art of war	75.000
Ancient art .. at sea	75.000
Bobo	39.000
Conflict in Vietnam	49.000
Defender of the Crown	59.000
Elite	45.000
F16 Falcon (anche 3")	69.000
Football manager II	49.000
Impossible mission II	29.000
Jet	95.000
Mini putt	59.000
Pirates!	49.000
Univ. Military Simul.	59.000
S.D.I.	telef
Seven cities of gold	49.000
Solo flight II	45.000
Starfleet	59.000
Starflight	59.000
Wall Street	29.000

Disponibili tutti i titoli delle case:
Cinemaware, Electronic Arts, Microprose, Rainbird, SSG, SSI, subLOGIC.

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO DIV. SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL 031/300174, FAX 031/300214

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
[ ] ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA CARTASI NUMERO _____ SCADENZA _____
[ ] PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	CASSETTA/DISCO	PREZZO

PER ORDINI SUPERIORI A LIT. 50.000 E FINO AL 30/9/88 *NON* SOMMARE LE SPESE POSTALI DI LIT. 5.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) TGM 9/88 TOTALE LIRE _____

COGNOME E NOME _____
INDIRIZZO _____ N. _____
CAP _____ CITTA' _____ PROV. ___ TELEFONO _____
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
...INI FIRMATI _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

IL MIGLIORE

55 - SKYCHASE

Decollate in un duello aereo senza limiti di velocità e di potenza sul vostro Amiga

RECENSIONI

ATARI ST

WHIRLIGIG 18
BEYOND THE ICE PALACE 19
FIRE AND FORGET 20
THUNDERCATS 21
MICKEY MOUSE 23
VIXEN 25
ARKANOID II:REVENGE OF DOH 27
OVERLANDER 28
EMPIRE STRIKES BACK 30
VIRUS 31
IKARI WARRIORS 33
P.B. BEARDSLEY' INT. SOCCER 34
SIDE ARMS 35
IMPOSSIBLE MISSION II 36
INT. SOCCER 37
FOOTBALL MANAGER II 39
BIONIC COMMANDOS 40
SIDEWINDER 41
BETTER DEAD THA ALIEN 42
MASTER OF THE UNIVERSE 43
NIGHT RAIDER 44
ALIEN SYNDROME 47
GAUNTLET II 50

AMIGA

ALTERNATE REALITY: THE CITY 22
SKYCHASE 24
JET/SCENERY DISK 29
BERMUDA PROJECT 38
BLACKLAMP 41
ROCKFORD 51
BEYOND THE ICE PALACE 19
FIRE AND FORGET 20
THUNDERCATS 21
PHANTASM 32
P.B. BEARDSLEY' INT. SOCCER 34
FOOTBALL MANAGER II 39
BETTER DEAD THA ALIEN 42

PC IBM

LA CRACKDOWN 26
DRILLER 45

CONSOLE 62

ARCHIMEDES

CONQUEROR 60

MSX II

F1 SPIRIT 46
VAMPIRE KILLER 48
HYDLIDE 49

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

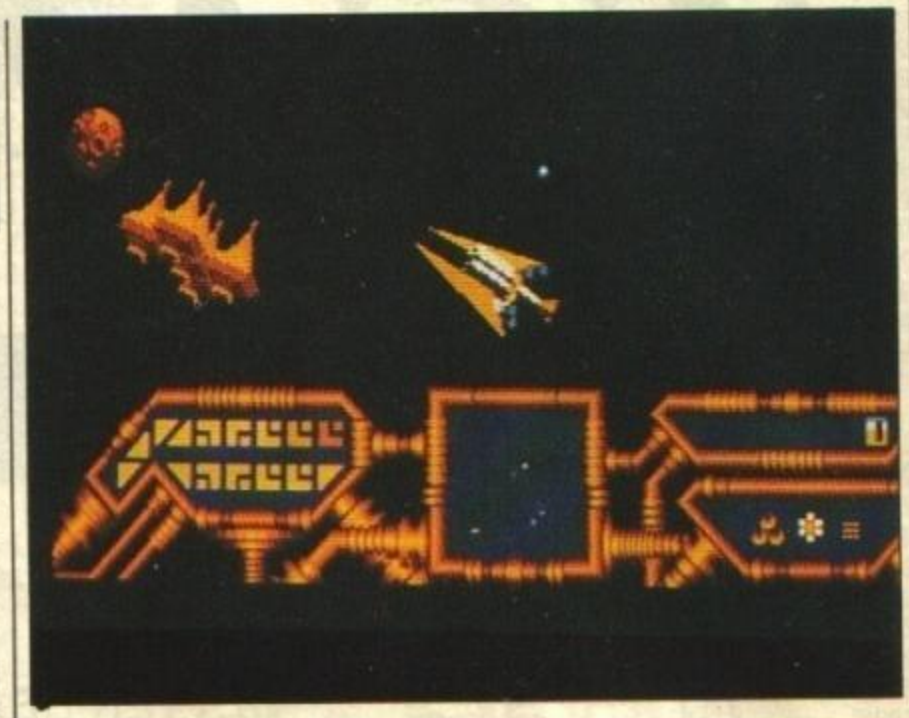
http://www.oldgamesitalia.net/

SOLIDI PERFETTI

WHIRLIGIG

Firebird

Il programmatore che ha realizzato questo gioco è passato alla storia — nel mondo dei giochi per 8 bit — grazie al successo del suo magnifico *Lords Of Midnight.* Da allora Mike Singleton a la sua compagnia, la **Maelstrom**, si sono inseriti nel mercato dei 16 bit — *Star Trek* è stato il primo gioco di Singleton per l'Atari ST.



▲ *Alla ricerca di solidi perfetti in* **Whirligig**

Nel futuro le macchine sono oggetti animati, 'nate' piuttosto che costruite e delle quali si prendono cura minuscole 'bio-unità', altrimenti note come umani. Tuttavia, uno di questi esseri (voi) rifiuta questa condizione di vita, e si decide a rubare l'ultima delle astronavi appena 'nate'. Quando tutto è pronto saltate a bordo, premete il pulsante di accensione e prendete il controllo della navicella. E' la prima volta, dopo molti secoli, che un uomo prende il volo su una tale Supernave. Inseguiti dalla nave madre e da numerosi alieni vi inoltrate nelle profondità dello spazio, saltando da una porta stellare all'altra.

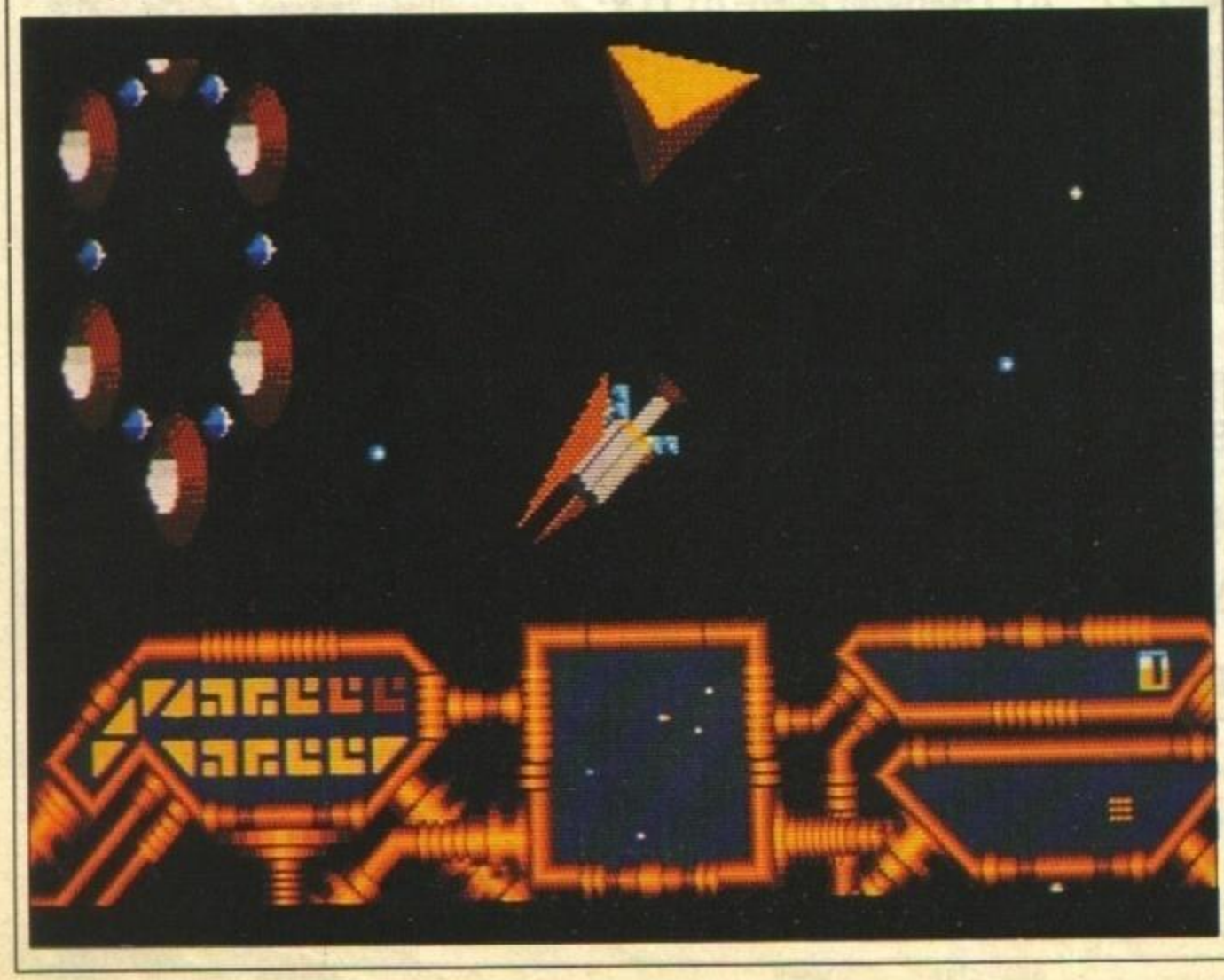
La Giostra (Whirligig) del titolo è un'immensa rete di mini-universi, o 'eigenspace', collegati fra loro per mezzo di porte stellari. Ci sono oltre quattro trilioni di eigenspace e ad un giocatore occorrerebbero 8000 anni per giocarli tutti, passando 30 secondi in ognuno di essi. Per fortuna ci sono in genere diverse porte stellari in ogni livello, per cui si riesce a saltare milioni di livelli alla volta.

L'obiettivo del gioco è quello di trovare cinque solidi perfetti e trascinarli dentro una porta stellare. Il luogo in cui sono situati i solidi viene mostrato sul computer di bordo, ma raggiungerlo nel modo più veloce o più sicuro costituisce la parte più difficile del gioco. Non c'è un'opzione di salvataggio su disco della posizione per cui in teoria il completamento del gioco non dovrebbe richiedere molto tempo, una volta raggiunta l'abilità necessaria e trovata la rotta giusta.

A cercare di ostacolarvi ci saranno una gran varietà di astronavi nemiche che inizialmente appaiono statiche e disarmate, ma nei livelli successivi vengono accompagnate da incrociatori armati di missili teleguidati che vi daranno la caccia senza sosta. La vostra nave è armata di dispositivi lanciamissili e anti-missili. Sfortunatamente i missili sono fra i più stupidi mai costruiti — se li lanciate quando non ci sono bersagli nei dintorni si rivoltano contro la vostra stessa nave, spesso si mettono a girare intorno alle navi nemiche anziché distruggerle, e a volte cercano persino di passare attraverso la vostra nave se questa si trova nella direzione di quella nemica. Un'altra caratteristica un poco più piacevole della vostra astronave è il modo in cui vi mostra, senza servirsi del pannello di controllo opzionale, quanto è ben equipaggiata. Se il carburante è scarso il motore dei razzi si restringe, la cabina si sposta in avanti quando non ci sono più missili e il numero di colpi disponibili è chiaramente visibile sulle ali. Tutti questi preziosi componenti possono essere recuperati presso i depositi, che si trovano piuttosto spesso nella Giostra. Tuttavia il pannello di controllo può rivelarsi molto utile nell'individuare le porte stellari e i depositi.

Whirligig è chiaramente un altro capolavoro di programmazione che, in modo molto simile a *Vi-*

▼ *La grafica tridimensionale solida racchiude il fascino di* **Whirligig**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rus, possiede uno schema di gioco relativamente semplice — vola di qua e di là, spara a questo e a quello — ma un sistema di controllo, esclusivamente tramite mouse, eccezionalmente difficile. Troppo spesso si perdono numerose vite nella collisione con Porte Stellari e missili vaganti, piuttosto che a causa di attacchi nemici diretti. Una volta che ci si è impadroniti abbastanza dei controlli gli altri problemi passano comunque in secondo piano.
Senza dubbio divertente da giocare, e splendido da guardare, *Whirligig* appare però privo della profondità di gioco che ha distinto la precedente opera di Mike Singleton.

ATARI ST
Disco: £49.000

La grafica delle astronavi, delle porte stellari e dei vari depositi è molto bella da guardare ed è un piacere distruggerla. Tuttavia nonostante l'aspetto rivoluzionario del Light-source 3D (Sorgente di Luce su 3D) l'effetto non è completamente eccezionale dato che Carrier Command possiede degli sprite più grandi ed altrettanto rifiniti da offrire. L'enorme quantità di schermi è una gran bella cosa, ma l'attesa di 25 secondi nel passaggio fra un settore e l'altro è seccante mentre il motivetto di sottofondo opzionale è piuttosto misero. Un gioco apprezzabile, che però non si esprime — nella grafica — al meglio delle sue possibilità.

GLOBALE 83%

ALTRE VERSIONI
La conversione per Amiga sarà sicuramente pronta quando leggerete questa recensione, ed avrà lo stesso prezzo.

"Una volta che ci si è impadroniti abbastanza dei controlli gli altri problemi passano comunque in secondo piano."

CONVERSIONE 8>16 BIT

BEYOND THE ICE PALACE

Elite Systems

Secondo le leggende esiste una terra al di là del Palazzo di Ghiaccio dove l'Uomo non ha ancora stabilito il suo dominio, una terra dove la magia regna ancora suprema persino nei più semplici gesti quotidiani. Millennio dopo millennio le energie magiche del bene e del male erano state sottilmente equilibrate in modo che nessuna delle due forze fosse capace di affermare la sua supremazia. In un posto così pieno di equilibrio scoppiò improvvisamente il caos: demoni inferociti bruciarono intere foreste allo scopo di distruggere i villaggi e i loro abitanti. Sgomenti, gli antichi spiriti dei boschi si riunirono e crearono un'arma capace di sconfiggere i demoni: una freccia incantata, che fu scagliata verso il cielo in modo che il vento la portasse nel posto più adatto.
Chiunque ritrovi quella sacra freccia sarà trasportato in mezzo ad una battaglia di proporzioni epiche nella quale solo una vittoria completa potrà scacciare definitivamente le forze del male dalle foreste. Per aiutare l'eroe che si cimenterà nell'impresa gli spiriti hanno giurato di accorrere in suo aiuto se evocati — ma gli oggetti in grado di evocarli non sono facili da ritrovare. Fortunatamente un aiuto supplementare arriva dalla sbadataggine del male stesso, che ha disseminato numerose armi magiche lungo il pericoloso viaggio che conduce verso l'oscurità.
Beyond The Ice Palace è, come si può vedere, non molto diverso dal precedente capolavoro della Elite — *Ghosts And Goblins*. La scelta fra le diverse armi sparse attraverso il gioco, la temporanea invulnerabilità dopo aver perduto una vita e semplicemente il modo in cui il guerriero si muove fanno tutti pensare al coin-op della Capcom. Il fatto di poter evocare gli spiriti per ricevere aiuto nei momenti più disperati è una buona novità, ma si rivela anche abbastanza difficile da utilizzare visto che questi distruggono solo quello che toccano nel loro movimento lento e irregolare.

ATARI ST
Disco: £29.000

In termini di presentazione, sia la grafica che il sonoro sono realizzati professionalmente — col secondo utilizzato con molte variazioni — cosa che incoraggia a continuare. Lo schema di gioco ricalca molto Ghost And Goblins, sebbene non così avvicente. All'inizio il gioco sembra molto difficile ma una volta che si apprendono i vari schemi le cose si fanno sempre più facili, finché non si incontra un nuovo, persino più difficile livello. Per gli appassionati di questo genere, Beyond The Ice Palace è una divertente variazione che, sebbene non molto originale, è degno di considerazione.

GLOBALE 79%

▼ *L'eroe in piena azione sugli schermi dell'Amiga*

AMIGA
Disco: £29.000

Sull'Amiga, come è accaduto con Buggy Boy, il gioco è una conversione quasi diretta della versione ST. Sono state ricreate fedelmente tutte le caratteristiche: caverne, disegno delle caverne, grafica e sonoro. In qualche modo, durante la trasposizione da un computer all'altro, lo scrolling ne ha risentito leggermente ma, sebbene sia evidente, non influisce sulla giocabilità. La grafica si spinge difficilmente fino alle possibilità dell'Amiga, e si ancora l'impressione di vedere gli stessi personaggi della versione 8 bit con una definizione ed un uso dei colori leggermente migliori. Dal punto di vista della musica e degli effetti sonori siamo allo stesso livello dell'ST, per cui un po' meglio della versione 8 bit anche sotto questo punto di vista. Il particolare — quasi frustrante — livello di difficoltà del gioco tipico delle altre versioni è ancora presente. Persino le nove vite a disposizione non sembrano bastare. Questo tipo di arcade-adventure è una cosa abbastanza nuova sull'Amiga, e mentre la Elite non offre niente di originale nello schema o nell'idea di gioco, Beyond The Ice Palace rimane un videogame giocabile, veloce e nel complesso affascinante.

GLOBALE 78%

"Il particolare — quasi frustrante — livello di difficoltà del gioco tipico delle altre versioni è ancora presente."

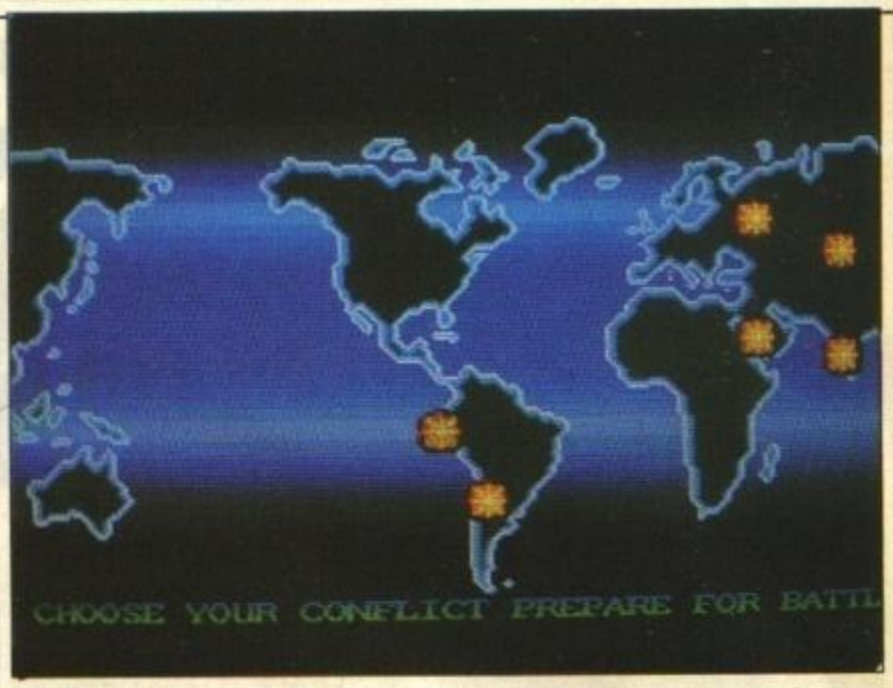
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ON THE ROAD

FIRE AND FORGET

Titus



▲ Fire And Forget: *la selezione dell'area di guerra — Amiga*

▲ *Non c'è tempo per fermarsi a riflettere — vers. ST*

Il team di programmatori francesi della **Titus** ha fondato la sua software house quest'anno. Il loro primo lavoro è stato il gioco 'alla *Out Run*' dal titolo *Crazy Cars*, commercializzato sia in versione 8 bit che 16 bit — adesso la **Titus** si lancia sulla pericolosa strada dei 16 bit con *Fire And Forget*.

Il Thunder Master è un veicolo a quattro ruote dotato di un potente motore V16. Il giocatore guida quest'auto super veloce attraverso i territori nemici distruggendo i loro carri armati ed elicotteri con le due armi a sua disposizione: missili teleguidati e un cannone a fuoco rapido. All'inizio del gioco, viene mostrata una cartina mondiale ed il giocatore può scegliere la prima delle zone di guerra in cui avventurarsi.

L'automobile corre lungo una strada disseminata di ostacoli, come mine, barriere di filo spinato e rocce che provocano l'esplosione del veicolo in caso di urto. Ai lati della strada ci sono bunker e cespugli, mentre dei mezzi corazzati nemici passano velocemente di tanto in tanto. E dal cielo giungono pericoli ancora più grandi — elicotteri armati di missili.

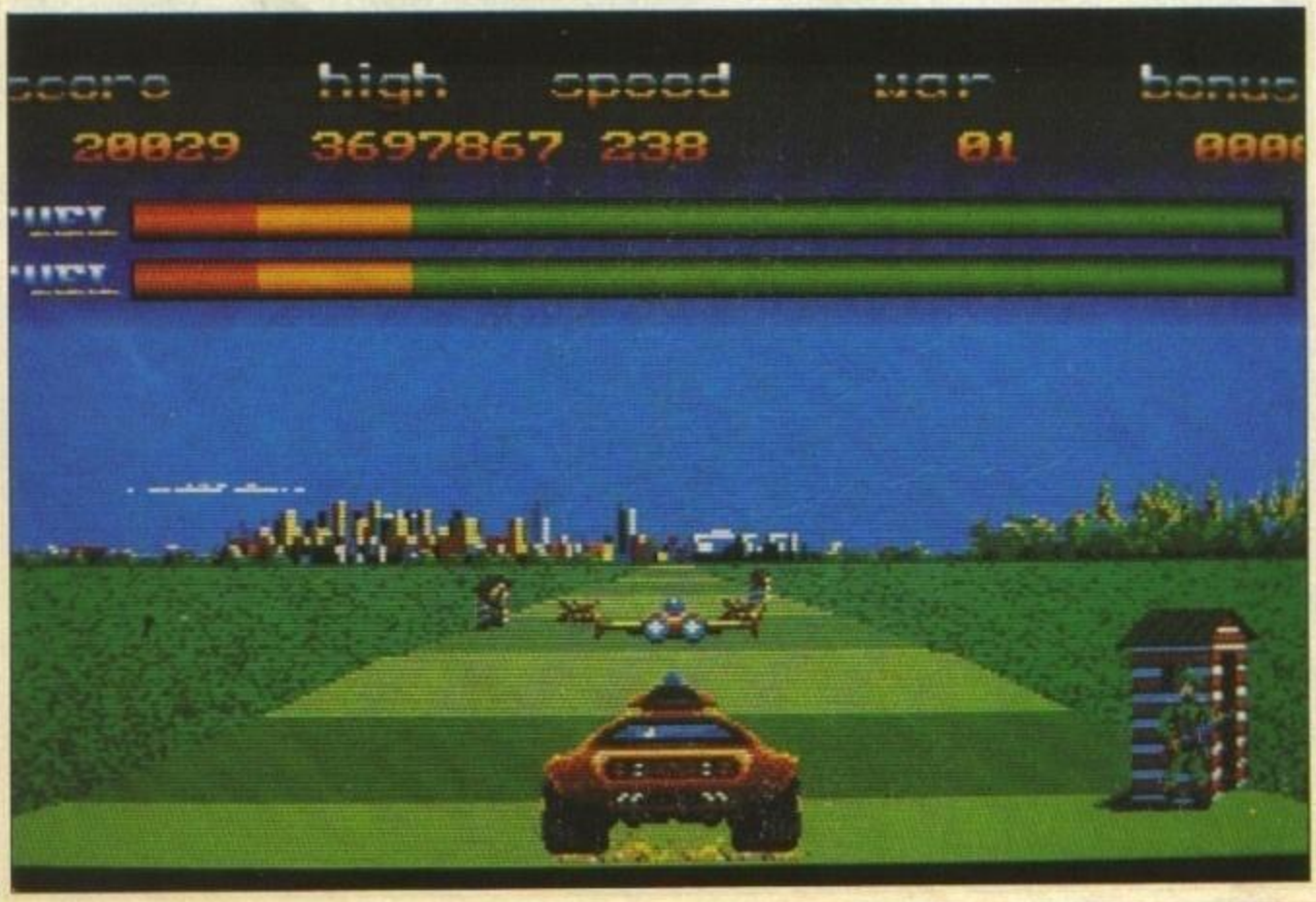
La strada viene raffigurata convergente verso l'orizzonte — in prospettiva — e sullo sfondo è visibile, in lontananza, l'attuale zona di guerra.

Il potente Thunder Master ha una sola deficienza: il consumo eccessivo di carburante. Lo risucchia letteralmente, ma per fortuna i compagni del giocatore hanno lasciato lungo la strada delle riserve di Omega-Kerosene. Queste hanno la forma di coni o di cisterne. In ogni caso, il consumo di carburante non ha nessuna relazione con la velocità, per cui il giocatore deve guidare il più velocemente possibile — quando il carburante si esaurisce del tutto il gioco termina.

La collisione con ostacoli o con missili nemici provoca l'esplosione del Thunder Master e la perdita di 10.000 punti, di una certa quantità di carburante, e di tempo prezioso. Se il giocatore riesce a raggiungere la parte finale di un percorso, gli viene assegnato un bonus determinato dal numero di coni raccolti lungo la strada. Il gioco possiede tre diversi livelli di difficoltà; i livelli più alti contengono un numero maggiore di nemici ed una minor quantità di carburante, rendendo così più difficile il progresso nel gioco.

Lo scopo in *Fire And Forget* è molto semplice — sparare a tut-

▼ *Bruciate l'asfalto in un viaggio veloce e pieno di pericoli con* Fire And Forget — vers. *Amiga*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

to ciò che si presenta sullo schermo evitando nel contempo il fuoco nemico. Bombardare la strada mentre si procede ad altissima velocità è uno spasso e l'azione è rapida e violenta, ma la mancanza di varietà nel gioco rende *Fire And Forget* meno che memorabile.

AMIGA
Disco: £29.000

Lo schermo di caricamento mostra una bella immagine del Thunder Master ed è accompagnato da un'orecchiabile musica rock. Tuttavia, durante il gioco vero e proprio il sonoro si limita ad un efficace rumore di motori e a qualche altro effetto. La pista ti corre incontro ad una velocità impressionante quando si accelera. Il Thunder Master è ben animato e fa sollevare la polvere quando si piega nelle curve. Sebbene l'azione sia coinvolgente, non c'è molto da fare oltre a correre facendo fuoco su tutto. Alle velocità più alte è quasi impossibile evitare di sbattere contro qualcosa e se l'auto esplode una palo di volte in un giro resterete quasi certamente senza carburante.

GLOBALE 68%

ATARI ST
Disco: £29.000

Questa versione è graficamente molto simile a quella Amiga, ma l'azione non si svolge esattamente alla stessa velocità e lo scrolling appare leggermente traballante. Questo aspetto penalizza la giocabilità, dato che il fascino principale di Fire And Forget **è nella sua velocità. In ogni caso, così come sulla versione Amiga, il Thunder Master ed i suoi avversari sono graficamente dettagliati e piacevolmente colorati.**

GLOBALE 65%

"l'azione è rapida e violenta, ma la mancanza di varietà nel gioco rende *Fire And Forget* meno che memorabile.."

CONVERSIONE 8>16 BIT

THUNDERCATS

Elite Systems

La struttura e l'obiettivo del gioco è lo stesso della versione a 8 bit. Il malvagio Mumm-ra ha rubato il favoloso Occhio Di Thundera, rapito i membri del gruppo dei Thundercats e si è rifugiato nel Castello di Plundar. Il compito di salvare il gruppo e recuperare il magico gioiello è affidato al nobile e coraggioso Lion-O, capo dei Thundercats. Il gioco si svolge attraverso una serie di livelli a scrolling orizzontale, col nostro eroe intento a saltare fatali pozze d'acqua ed altri ostacoli e ad eliminare gli scagnozzi di Mumm-ra — grandi e piccoli — con precisi colpi di spada o con le altre armi che troverà lungo il cammino. Per conquistare queste armi, insieme a vite extra e punti bonus, bisogna colpire almeno due volte dei contenitori posti in alto su mura o su alberi. Dei quattordici livelli che compongono il gioco tre sono missioni di salvataggio in cui viene data una sola possibilità di salvare uno dei Thundercats tenuti prigionieri.

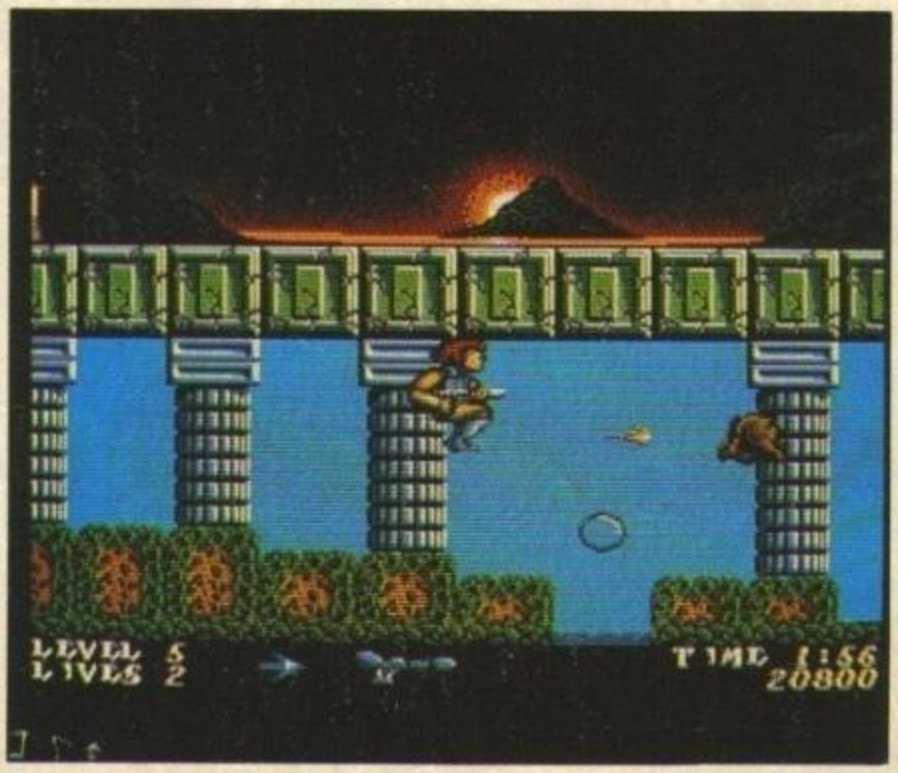
▲ *Lion-O lascia da parte l'orgoglio e corre verso la fine del livello — Vers. Atari ST*

ATARI ST
Disco: £29.000

La grafica dell'ST è sfruttata molto bene con un'animazione abbastanza fluida anche se un po' rallentata rispetto alla versione a 8 bit del gioco, particolare che viene compensato dal fatto che basta un solo, preciso colpo per eliminare i nemici. Una sfida entusiasmante, ardua e ben realizzata che non dovrebbe mancare nella collezione di nessun Atarista.

GLOBALE 85%

▼ *Ancora qualche salto e Lion-O metterà le zampe sulla macchina volante — Versione Amiga*



AMIGA
Disco: £29.000

Sebbene la grafica sia migliore della versione ST — il personaggio principale sembra uscito proprio dal cartone animato — il controllo è più lento. Giochi di questo tipo richiedono una risposta istantanea al movimento del joystick. Nelle prime partite si perdono un sacco di vite, ma quando — con molti sforzi — si riesce ad ingranare, lo schema di gioco ormai collaudato ed il suo fascino prendono la mano e, sebbene il sonoro avrebbe potuto essere assai migliore, Thundercats **rimane un eccellente esempio nel suo genere.**

GLOBALE 81%

"Una sfida entusiasmante, ardua e ben realizzata che non dovrebbe mancare nella collezione di nessun Atarista."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REALTA' ALTERNATIVA

ALTERNATE REALITY

Electronic Arts

▲ *Le decisioni da prendere nella piazza di* **Alternate Reality**

Questo ambizioso prodotto fece la sua apparizione tempo fa sugli schermi del Commodore 64, ma per la sua complessità abbiamo pensato che una recensione completamente nuova avrebbe fatto maggiore giustizia per i lettori che non hanno mai sentito parlare della versione originale su disco per C64.

Dopo essere stato rapito in modo tutt'altro che astuto da un'enorme astronave aliena nel bel mezzo di una città, vi ritrovate trasportati di fronte ad un ingresso che conduce nella Città di Xebec. Racchiuse nella griglia 64x64 di questa città fortificata si trovano numerose creature, oltre a 15 negozi, 14 Taverne, 12 Corporazioni, sette Locande, quattro Maniscalchi, tre Banche e due Sanatori. Oltre a fornire beni e servizi molte delle varie istituzioni citate potranno anche procurarvi del lavoro — se possedete le qualifiche richieste.
Nella città vi sono anche da trovare le entrate al Sotterraneo (Dungeon), all'Arena, al Palazzo (Palace), al Deserto (Wilderness), alla Rivelazione (Revelation) e al Destino (Destiny). Questi costituiscono dei giochi indipendenti l'uno dall'altro, una sorta di sottogiochi, e sono intesi a formare una sola, enorme missione, sebbene dalle nostre parti soltanto il Dungeon potrebbe fare la sua apparizione sul C64. Lo scopo principale in The City è semplicemente quello di 'formare' un personaggio da salvare ed utilizzare poi negli altri giochi citati, e questa mancanza di obiettivi specifici o di un fine particolare rappresenta il suo punto debole.
All'inizio del gioco potete creare un nuovo personaggio, le cui abilità vengono fissate premendo la barra spaziatrice man mano che una serie di indicatori appare nella parte superiore dello schermo. Queste abilità, o caratteristiche includono dei punti per Forza Vitale, Carisma, Forza Fisica, Intelligenza, Sapienza, Abilità, Punti d'Urto e Ricchezza. Questi punti determinano il tipo di strategia che dovreste usare nell'interagire con gli altri personaggi, il tipo di impiego per il quale potreste essere assunto e cosa potreste cercare di migliorare entrando a far parte di una Corporazione. I lavori vanno da quello di Fattorino in una Locanda a quello di Cassiere di Banca o di Buttafuori in una Taverna. Questi compiti consistono semplicemente nello stare lì ad aspettare che il tempo trascorra fino a scadere, sebbene si possano subire dei danni in occupazioni di una certa pericolosità. Normalmente il tempo scade ogni quattro minuti per un'ora del gioco. Per fortuna durante il lavoro o l'istruzione in una Corporazione il passare del tempo viene accelerato.
L'incremento di ricchezza o di punti per le varie caratteristiche del personaggio viene mostrato dai dati esposti nella parte alta dello schermo. Degni di particolare menzione sono i punti di esperienza che si accumulano incontrando altri personaggi e beffandosi di quelli malvagi. Dopo averne accumulati una certa quantità passerete al livello successivo di esperienza. La grafica è limitata ad una fascia centrale sullo schermo, con immagini statiche che rappresentano interni di locali e cose del genere. Quando ci si sposta attraverso la città i particolari grafici delle mura e degli edifici si muovono un po' a scatti. Qualsiasi personaggio che potreste incontrare apparirà dopo un breve accesso al disco.
Oltre ad acquistare cibarie e bevande per sopravvivere, è possibile anche comprare dei vestiti (per proteggersi dalla pioggia e dal freddo), un'ampia gamma di armi, una bussola (che viene mostrata poi sullo schermo), un posto per dormire e persino dei giri di bevute in una taverna. Durante l'esplorazione della città incontrerete spesso alcune fra le diverse creature che la popolano, come ad esempio Straccioni, Aristocratici, Gladiatori, Nani, Spettri e persino Draghi. Tuttavia quando vi troverete di fronte ad una qualsiasi di queste creature le vostre azioni sono limitate a sei opzioni: Attacca, Imbroglia, Affascina, Offri un oggetto, Allontanati o Avventati. E' anche possibile Pronunciare un incantesimo, se avete imparato come escludere le armi. Naturalmente se possedete una grande quantità di punti di Carisma, Affascina è una delle opzioni migliori, anche se servirsene con personaggi buoni o neutrali è male ed influisce sulla vostra condotta morale. Se diventate malvagi attaccando e derubando degli innocui passanti il gioco inizierà a comportarsi più duramente nei vostri confronti, senza contare i rischi insiti nella vostra 'professione'.

▼ *Uno degli impieghi più fruttuosi nel mondo di* **Alternate Reality**: *il contabile di Banca*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Alternate Reality della Datasoft è naturalmente un concetto complesso ed affascinante realizzato piuttosto bene sull'Amiga. Passare il tempo nell'esplorazione della città, formando man mano il proprio punteggio di esperienza e in generale vivere semplicemente lì è qualcosa di interessante, ma l'assenza di uno scopo ben preciso si fa sentire abbastanza, mentre aggirarsi per la città alla ricerca di un lavoro può rivelarsi presto ripetitivo. *The City* farà sicuramente gola a tutti gli appassionati di RPG (Role Playng Games, o Giochi di Ruolo). Comunque rimane sempre in dubbio se riuscirà a fare presa su un pubblico più vasto.

AMIGA

Disco: £ n.p.

La versione originale su C64 richiedeva l'uso di entrambe le facciate di due dischi e una grande quantità di scambi tra l'uno e l'altro. La versione Amiga risolve il problema con un solo dischetto, per fortuna. Graficamente il gioco presenta, notevolemente abbellita, la grafica del gioco originale, ma non è mai sorprendente ed il sonoro si limita ai soliti effetti sonori e all'occasionale motivetto. A paragone con Dungeonmaster, l'aridità della presentazione legata alla versione 8 bit è evidente. In poche parole ci troviamo di fronte ad una ragionevole conversione più che ad una sorprendete ricostruzione del gioco.

GLOBALE 70%

ALTRE VERSIONI

Distribuito precedentemente dalla US Gold per il Commodore 64/128, l'Atari 800 e l'Atari ST, è stato affidato ora dalla Datasoft alla Grandslam che è ne sta commercializzando le versioni per Amiga e PC.

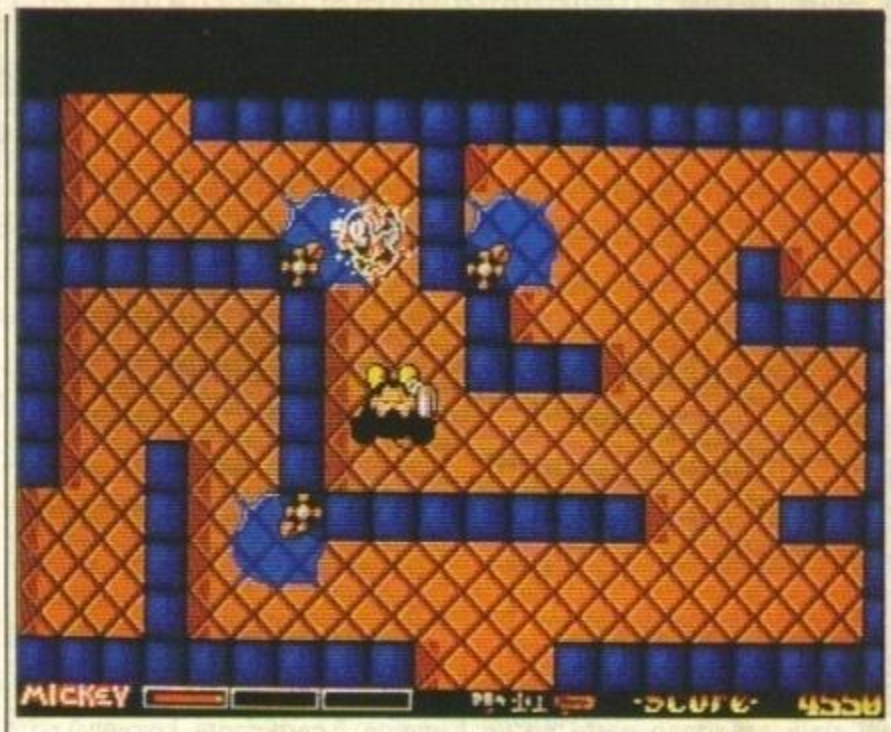
"I lavori vanno da quello di Fattorino in una Locanda a quello di Cassiere di Banca o di Buttafuori in una Taverna."

CONVERSIONE 8>16 BIT

MICKEY MOUSE

Gremlin Graphics

La versione a 16 bit conserva lo stesso schema di gioco di quella a 8 bit. Topolino è stato inviato a sconfiggere il Re degli Orchi che minaccia di impadronirsi del magico regno di Disneyland. L'unico modo per sgominare i piani del terribile Orco è quello di arrampicarsi fino in cima alle quattro torri del Castello di Disney e ritrovare i quattro pezzi della bacchetta magica, attualmente possedute da quattro streghe.
Nei panni di Topolino, vi avventurate in una torre per volta, ognuna divisa in molti livelli. Lo schermo mostra uno spaccato della torre, e scorre verticalmente man mano che Topolino si sposta da un luogo all'altro lottando contro gli scagnozzi dell'Orco con la sua pistola ad acqua o col martello.
Distruggendo queste mostruose creature Topolino guadagna una pozione magica o una chiave. Le chiavi servono per aprire le porte che conducono ai quattro sotto-giochi, i quali sono semplici ma abbastanza divertenti. L'obiettivo è quello di sigillare tutte le porte dalle quali escono le creature completando i sotto-giochi. Una volta completate tutte e quattro le torri l'impavido roditore affronterà lo stesso Re degli Orchi faccia a baffi difendendosi semplicemente con la sua pistola ad acqua.



▲ *Il sottogioco del labirinto, con inquadratura dall'alto*

ATARI ST

Disco: £29.000

Per i possessori di Atari ST Mickey Mouse è una vera festa di personaggi meravigliosamente definiti e colorati che catturano perfettamente lo spirito disneyano. Questo tipo di attenzione verso i particolari spinge ad andare avanti nel gioco e in generale lo rende molto divertente. La colonna sonora ispirata al brano dell'Apprendista Stregone è riprodotta abbastanza fedelmente, ma dopo un po' diventa irritante. Per fortuna è possibile escluderla.

GLOBALE 89%

▼ *La stupenda grafica da cartone animato di* Mickey Mouse

ALTRE VERSIONI

Mentre leggete queste righe potrebbe già essere pronta e disponibile la versione per Amiga, probabilmente allo stesso prezzo.

"Questo tipo di attenzione verso i particolari spinge ad andare avanti nel gioco e in generale lo rende molto divertente."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

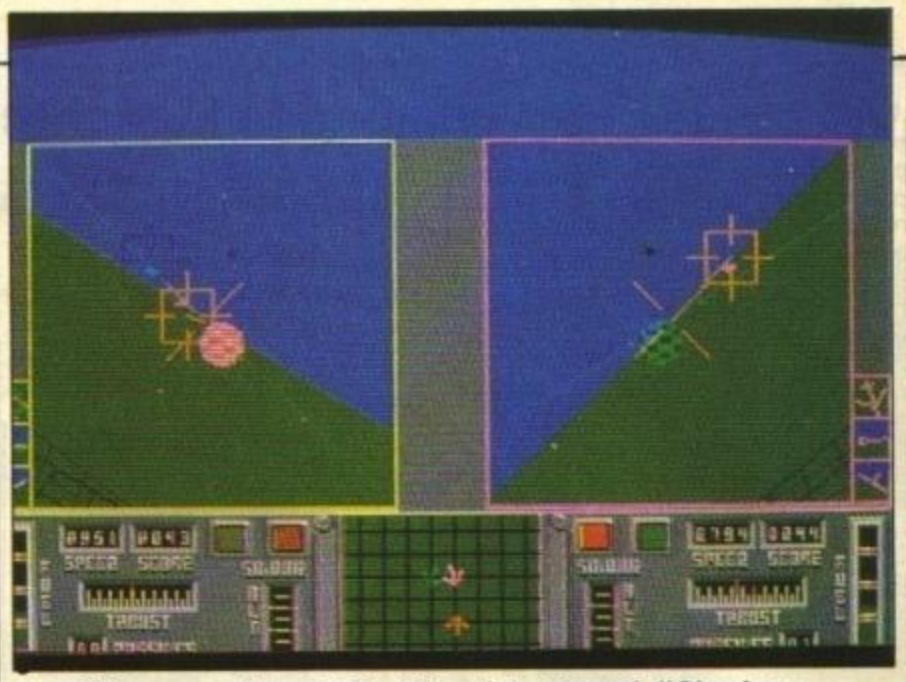
http://www.oldgamesitalia.net/

SKYCHASE

Imageworks/Mirrorsoft

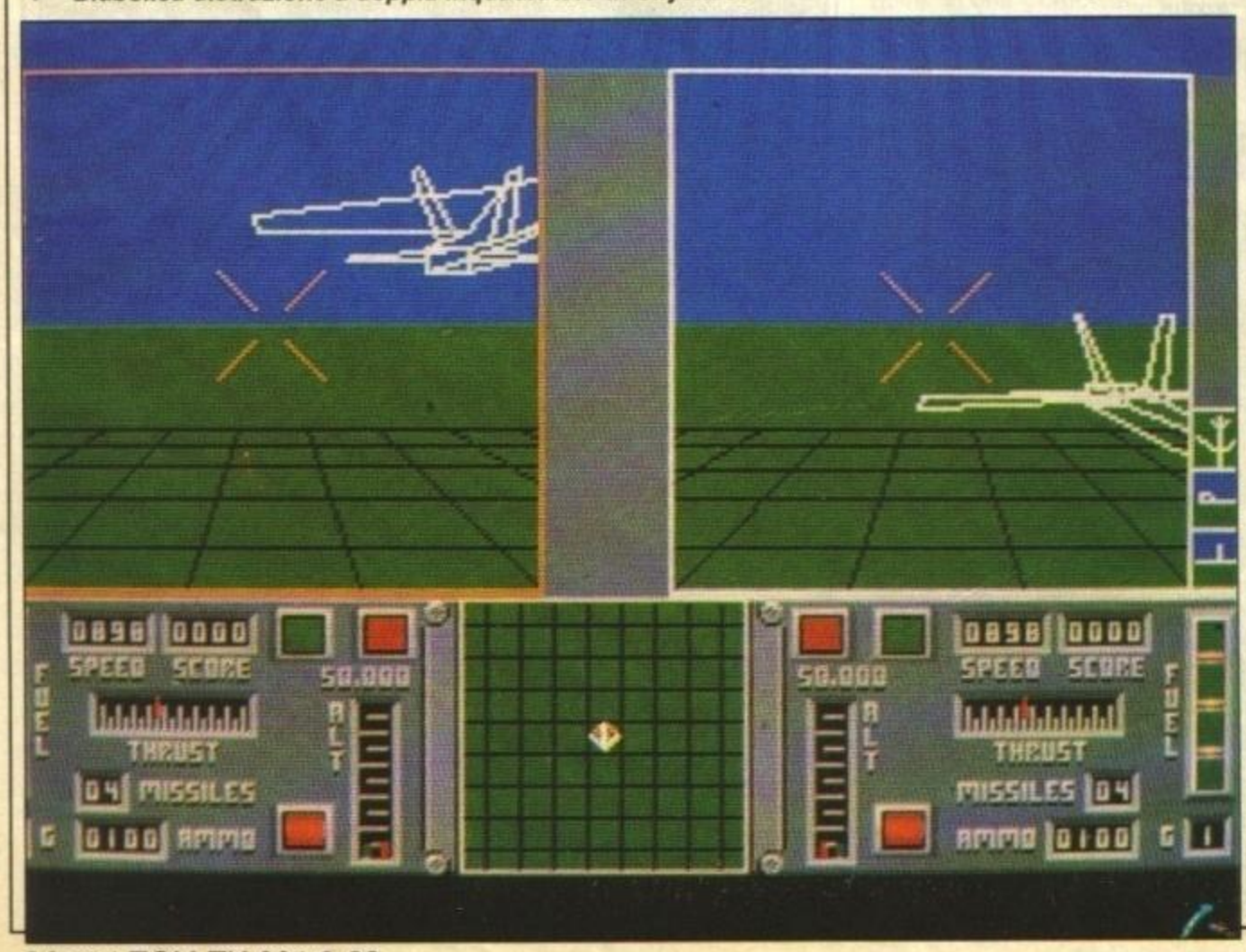
Imageworks, la nuova etichetta della Mirrorsoft, ha in programma diversi 'pezzi forti' per gli 8 e i 16 bit, e dovrebbero apparire nei negozi in Autunno e nel periodo di Natale. Fra questi *Speedball* dei **Bitmap Brothers**, gli autori di *Xenon*, il gioco prodotto da **Tony Crowther** e **David Bishop**, *Fernandez Must Die*, ed un gioco di azione/strategia a 16 bit con grafica solida tridimensionale che potrebbe rivelarsi un vero successo e che porta il titolo di *Mainframe*. *Skychase*, il programma che stiamo per recensire, è stato scritto da **Maxis**, uno specialista della squadra di programmatori americani per i 16 bit.

L'azzurro cielo che domina Fightertown, negli USA è il fantastico scenario in cui si svolge *Skychase*, dove moderni cavalieri del cielo prendono parte ad un duello aereo che rientra nei loro allenamenti di volo su caccia a reazione.
Skychase non è altro che un duello aereo all'ultimo sangue. Ciò che lo rende così complesso sono le numerose opzioni a disposizione degli aspiranti piloti. Ogni giocatore può scegliere di pilotare uno fra quattro caccia americani (dall'F-18 all'F-14), due jet sovietici (sia il MIG-27 che il MIG-31) oppure, per quei momenti particolarmente spensierati, un aeroplano di carta.
Gli altri parametri di gioco si riferiscono alle caratteristiche del velivolo selezionato ed al suo armamento. Il carburante, i proiettili ed il numero di missili possono essere decisi a partire da una quantità minima fino ad una quantità illimitata. L'area di centratura dei missili, la precisione di tiro delle mitragliatrici, il ritardo nella temporizzazione del grilletto durante il lancio di missili e la resistenza alla forza di gravità possono essere tutti definiti da entrambi i giocatori in modo da adattarli al proprio livello di abilità.
Le altre opzioni ridefinibili del gioco che non riguardano le caratteristiche degli aerei comprendono le dimensioni dell'area di gioco per i duelli aerei, il livello di bravura del computer se scelto come avversario, il numero di giocatori che partecipano agli scontri (da zero a due — nel primo caso si tratta di un demo) e l'opzione di 'flyby' attraverso la quale si decide se un aereo, una volta colpito, dovrà ricominciare dall'ultimo punto in cui si trovava oppure il gioco riprenderà con entrambi i velivoli in posizione di attacco iniziale.
La visione che si ha dalla cabina di pilotaggio è formata da oggetti in grafica vettoriale vuota, col terreno sottostante formato da una serie di linee che formano una griglia. Gli aeroplani stessi sono rappresentati in grafica vettoriale super-veloce. Per il volo viene utilizzato il joystick, mentre con due tasti si controlla la velocità.
Il cruscotto della cabina è identico per entrambi i piloti, ed ha un aspetto più funzionale che realistico. I programmatori hanno preferito eliminare il display frontale in alto in modo da lasciare intatta la sensazione di rapidità d'azione nei combattimenti senza rischiare di trasformare il programma in una semplice simulazione.
Gli unici display che appariranno durante il gioco sul vetro della cabina saranno quelli relativi al puntamento dei cannoni e alla centratura dei missili, il secondo dei quali si bloccherà automaticamente quando il bersaglio si trova in una posizione ideale per essere colpito. Una volta bloccato il mirino si preme il pulsante di fire due volte per lanciare un missile (assurdamente rappresentato dalla palla-simbolo dell'Amiga).
Gli indicatori di velocità, altitudine, spinta, carburante e munizioni sono disposti lungo la metà inferiore di entrambi i lati dello schermo insieme a tre piccoli indicatori di posizione posti di fianco al vetro dell'abitacolo. Al centro, una cartina dell'area di gioco viene condivisa da entrambi i giocatori, con ogni aereo visualizzato in un colore diverso. Quando si superano i confini della cartina o ci si schianta al suolo l'areo viene distrutto e si ritorna con entrambi i velivoli in posizione di partenza.
Il numero di aeroplani a disposizione di ogni giocatore è illimitato, ma non lo è la quantità di carburante: una volta che quest'ultimo si sarà esaurito del tutto, il gioco termina ed il vincitore è colui che fino a quel momento aveva accumulato il maggior numero di punti.
Sebbene non faccia uso di un display tipico dei simulatori di volo, il rendimento tecnico di ciascun velivolo è stato accuratamente riprodotto nel gioco — questo si riflette nelle strategie di gioco impiegate dai giocatori (e dal computer). Durante il gioco è importante tenere conto di fattori come le munizioni rimaste, il livello del carburante, l'altitudine e la posizione di volo, per cui i giocatori sono tenuti continuamente all'erta per tutta la durata dello scontro.
Le prime impressioni che si hanno nel caricare *Skychase* riguardano la sua evidente somiglianza col gioco di combattimento aereo a 8 bit della Ocean, *Top Gun*, in modo particolare per la divisione dello schermo in due aree differenti che rappresentano



▲ *Gli inconsueti proiettili utilizzati dagli aerei di* **Skychase**

▼ *Diabolica distruzione a doppia inquadratura in* **Skychase**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

la visuale di ciascun jet. Questa somiglianza si estende all'uso della grafica vettoriale ed al metodo di gioco, con ognuno dei giocatori che utilizza tre dimensioni dello spazio aereo per porsi in vantaggio sull'avversario.
In minima parte, è molto facile rimanere disorientati durante i combattimenti a distanza ravvicinata. Il cielo sgombro di nubi e la grafica semplicistica del terreno non aiutano molto a riguardo. Inoltre quando uno dei giocatori viene a trovarsi in una buona posizione offensiva alle spalle dell'altro, diventa difficilissimo per il secondo sfuggire all'attacco, il che conduce rapidamente alla perdita di una vita.
Sebbene *Skychase* sia semplice nella presentazione e nell'esecuzione, permette di introdurre facilmente delle strategie personali. La grande quantità di fattori ridefinibili e l'opzione per strategie unificate nel combattimento aereo lo rendono un ottimo gioco. La complessità e la giocabilità dovrebbero tenere inchiodati per lungo tempo ai comandi tutti gli 'amighisti' assi dell'aviazione.

AMIGA
Disco: £39.000

Skychase avrebbe potuto essere migliorato utilizzando una grafica 'solida' e potenziando il sonoro, tuttavia, così com'è, rimane incredibilmente entusiasmante da giocare. Mentre è soddisfacente nel gioco singolo contro il computer, il vero divertimento e la vera sfida si ha solo nel gioco fra due avversari umani. L'unica cosa di cui si sente la mancanza è l'opzione per il gioco via modem e il sedile di elezione!

GLOBALE 83%

ALTRE VERSIONI
Skychase apparirà prestissimo sull'ST, probabilmente con lo stesso prezzo.

"La grande quantità di fattori ridefinibili e l'opzione per strategie unificate nel combattimento aereo lo rendono un ottimo gioco.."

CONVERSIONE 8>16 BIT

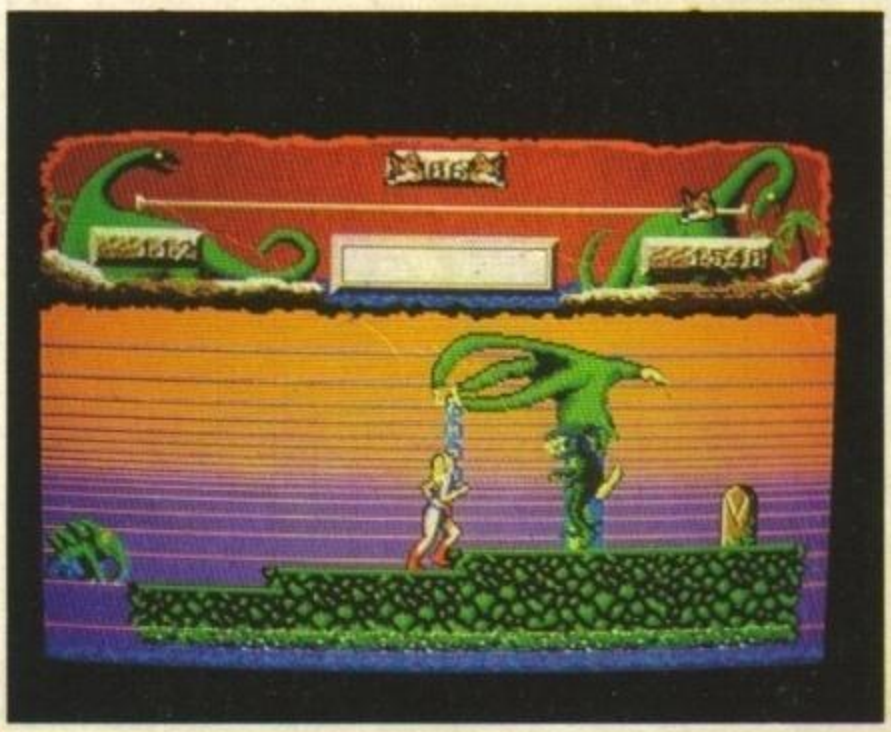
VIXEN

Martech

Corinne Russel ha sicuramente riempito in modo egregio la confezione che la Martech le ha affidato come copertina, ma il gioco riesce a dare quello che promette? I programmatori di *Vixen* risiedono a Brighton e si fanno chiamare **Intelligent Design**. Il loro gioco precedentemente realizzato per la Martech era il graficamente notevole *Catch-23.*

Il pianeta Granath ruota in un universo parallelo dove i dinosauri regnano ancora supremi seminando il terrore. Per eoni i terribili lucertoloni hanno dato la caccia ad altri mammiferi e agli esseri umani portandoli all'estinzione. Rimane una sola, magica donna a lottare contro di essi — la mitica Vixen. Allevata dalle volpi dopo essere stata abbandonata nella foresta, Vixen è capace, quando occorre, di trasformarsi in una di esse. Armata di questo dono soprannaturale e della sua letale frusta, ella è un'eroina formidabile.
Vixen è formato da una serie di livelli, la maggior parte dei quali si svolgono sulla superficie del pianeta, con degli schermi bonus giocati nel sottosuolo dove Vixen si trasforma nel suo alter-ego. I livelli principali vedono la donna, stupendamente digitalizzata, correre verso il tunnel prima dello scadere del tempo. A tentare di fermarla e di divorarla ci sono una gran varietà di piccoli ma pericolosi dinosauri. Vixen può ucciderli con la sua frusta, sebbene con alcuni sia necessario più di un colpo — a meno che non sia armata della Mega Frusta che trova nel livello bonus.
A questa sezione si accede completando un livello quando l'indicatore del Tempo Volpe, in cima allo schermo, è al massimo. Questo indicatore può essere fatto salire raccogliendo le teste di Volpe nascoste in strane borse appese agli alberi. Un colpo di frusta ne rivela il contenuto, così come accade con i piccoli obelischi piantati nel terreno. All'interno degli obelischi possono nascondersi delle gemme (punti), degli orologi (tempo extra), teschi 'pirateschi' (super bombe), teste di volpe (vite) ed oggetti misteriosi che incrementano il vostro punteggio.
Alla fine di un livello il tempo rimanente viene convertito in punti extra e, se il Tempo Volpe è sufficiente, Vixen viene trasformata nella sua controparte dalla folta coda. Lo scopo del gioco bonus è la raccolta di quante più gemme è possibile cercando nel contempo di raggiungere la fine del livello. Alcuni obelischi nascondono delle Mega Gemme e, a meno che Vixen non le perda morendo, esse aggiungono dei punti extra al termine del livello.
Si è tanto parlato del gioco a causa della copertina volutamente sexy, ma sotto la 'sfrontata' presentazione e la bellissima grafica si nasconde un gioco avvincente e piacevole sullo stile di *Thundercats* che però non offre niente di nuovo.

▼ *La stupenda eroina di* Vixen *corre impavida verso il nemico*



AMIGA
Disco: £39.000

Uno splendido screen di caricamento preannuncia un utilizzo professionale della grafica dell'ST. Lo scrolling non è al massimo, ma adeguato, ed il bizzarro fondale funziona bene, con la mimetizzazione degli animali a volte troppo efficace.

GLOBALE 61%

ALTRE VERSIONI
E' annunciata una versione per Amiga, anche se la data è ignota.

"sotto la 'sfrontata' presentazione e la bellissima grafica si nasconde un gioco avvincente e piacevole sullo stile di Thundercats che però non offre niente di nuovo.."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

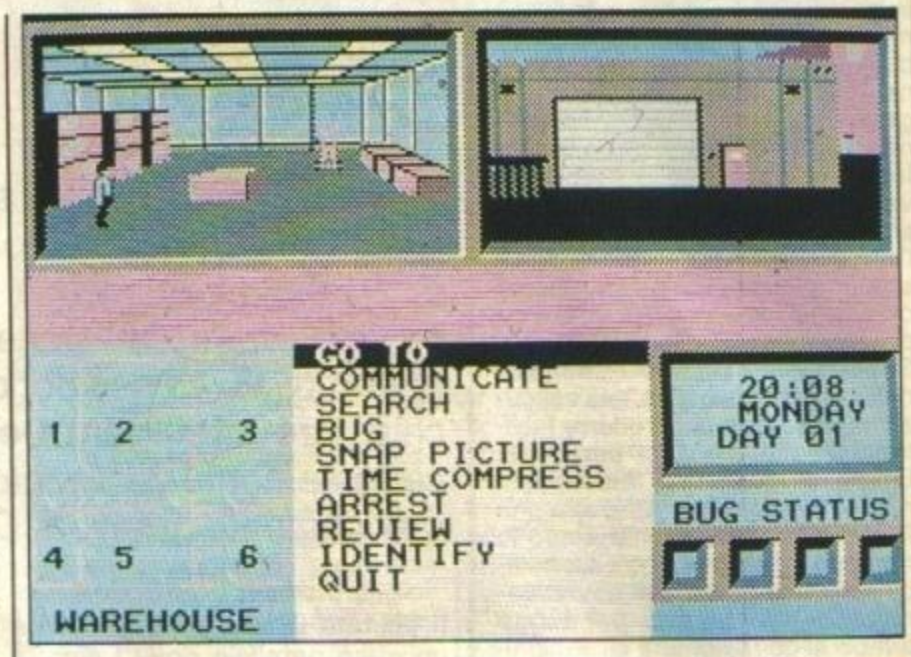
http://www.oldgamesitalia.net/

SQUADRA ANTIDROGA

LA CRACKDOWN

Epyx

I trafficanti di droga stanno facendo i loro sporchi comodi per tutta la città di Los Angeles. Il Distretto di Polizia della città (Los Angeles Police Department, o LAPD) sospettano che una compagnia di import/export, la Pacific Shipping, sia implicata in un grosso contrabbando di droga. La compagnia esporta computer compatibili dall'Estremo Oriente, ma i loro profitti sono stranamente elevati.



▲ *Il menu dei comandi disponibili e la piantina dell'edificio*

I trafficanti di droga stanno facendo i loro sporchi comodi per tutta la città di Los Angeles. Il Distretto di Polizia della città (Los Angeles Police Department, o LAPD) sospetta che una compagnia di import/export, la Pacific Shipping, sia implicata in un grosso contrabbando di droga. La compagnia esporta computer compatibili dall'Estremo Oriente, ma i loro profitti sono stranamente elevati.

Il LAPD ha assegnato il compito di infiltrarsi ed indagare nelle operazioni commerciali della Pacific Shipping ad una squadra investigativa composta da uno sconosciuto principiante e da un agente più anziano. Il giocatore assume il ruolo del secondo agente e dirige le azioni del principiante attraverso una ricetrasmittente inserita in un piccolo auricolare. All'inizio del gioco, il giocatore può scegliere fra quattro principianti, ognuno dotato di caratteristiche e attributi diversi.

Si accede ai comandi attraverso una serie di menu: uno dei più utilizzati è l'ordine GO TO (vai a), il quale conduce ad un sotto-menu di luoghi che l'agente più giovane può raggiungere col suo furgone. All'inizio le uniche destinazioni disponibili sono la sede commerciale della Pacific Shipping ed il Quartier Generale della Polizia (Head Quarter, o HQ). I nuovi luoghi vengono scoperti seguendo le auto quando queste lasciano gli edifici.

Una volta all'interno di un edificio, nell'angolo in basso a sinistra dello schermo ne viene visualizzata una pianta con tutti i locali e gli ingressi. Il resto dello schermo fornisce una buona rappresentazione grafica del giovane agente nella stanza in cui egli si trova in quel momento.

Il giovane principiante può perquisire i vari locali alla ricerca di indizi — una volta trovatone uno, questo può essere fotografato per un riferimento successivo.

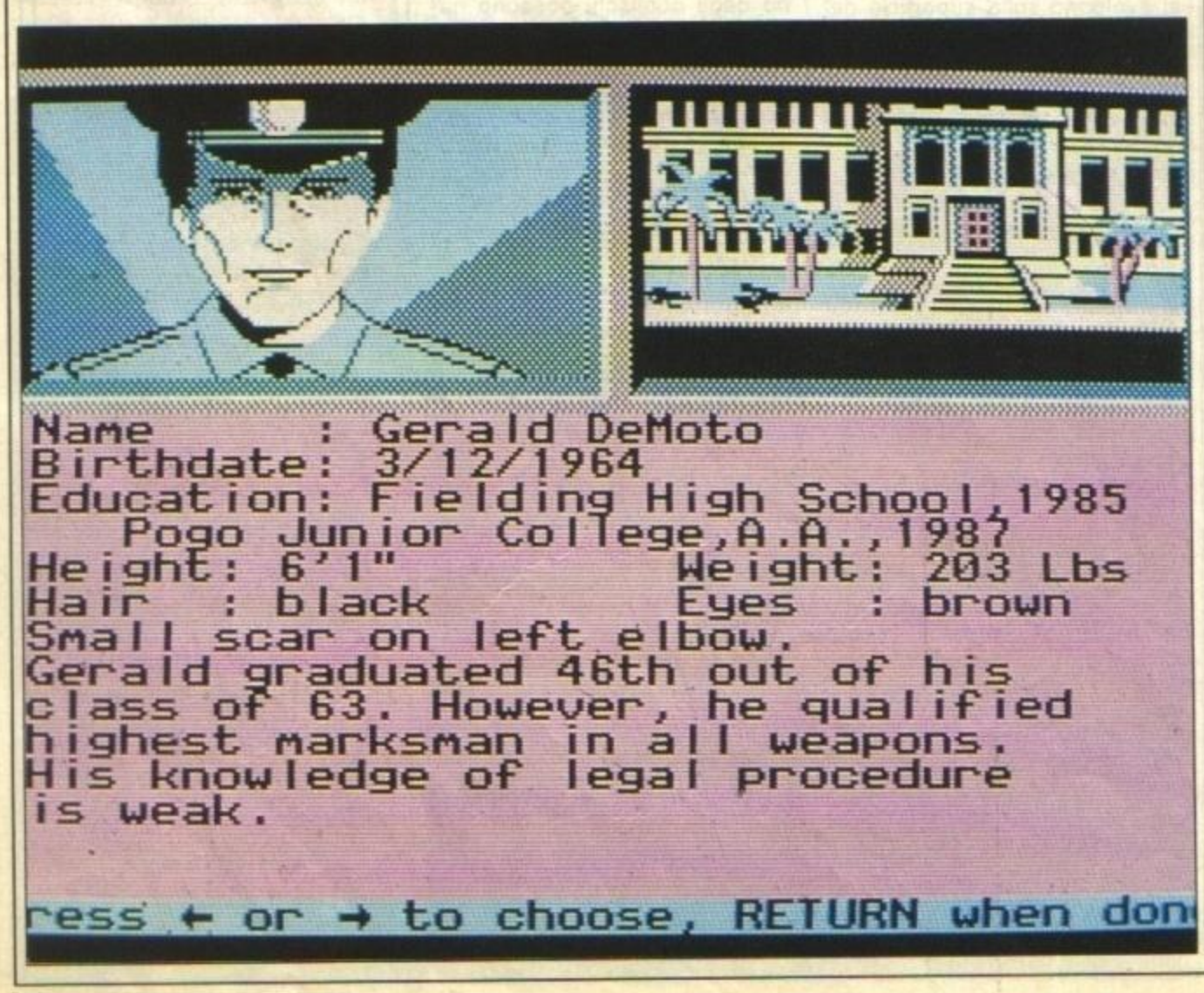
Uno degli aspetti più importanti del gioco è la possibilità di disporre dei microfoni-spia nelle stanze. Il giovane agente possiede quattro microfoni che possono essere piazzati in qualsiasi stanza per registrare le conversazioni dei trafficanti di droga.

Se l'agente incontra qualcuno in una delle stanze, si ferma immediatamente ed ha inizio una conversazione fra i due. Essa può proseguire servendosi del comando COMMUNICATE. Per mezzo del comando IDENTIFY viene visualizzato un ritratto ed un breve profilo di ogni personaggio incontrato.

Il completo manuale di istruzioni che accompagna il gioco contiene anch'esso delle informazioni sul passato criminale di alcuni fra i sospettati.

Il giocatore può ordinare al giovane agente l'arresto di un personaggio, ma se le prove si rivelano insufficienti il giovane interromperà l'operazione ed il gioco avrà termine. Egli può anche dare le dimissioni qualora gli venga dato un ordine stupido, come ad esempio piazzare un microfono in una stanza dove c'è qualcuno.

▼ *Una delle schede di identificazione attraverso le quali si sceglie il proprio 'rookie'*



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quando si ricomincia il gioco, al giocatore viene offerta l'opportunità di trattenere le informazioni raccolte durante il tentativo precedente.

PC IBM (MS DOS) & Compatibili

Disco: £29.000

Viene utilizzato solo il modo a quattro colori della scheda CGA e la solita miscela di rosa brillante e di blu crea un'atmosfera stranamente luminosa su uno scenario oscuro. La scelta fra i diversi principianti aggiunge una certa varietà, ma durante il gioco le scelte sono inizialmente molto limitate, sebbene la situazione migliori man mano che si scoprono nuovi luoghi. La piantina dell'edificio correntemente visitato si rivela molto utile, ma le effettive opzioni richiamabili quando ci si trova dentro un locale sono davvero limitate; principalmente si tratta solo di perquisire la stanza o piazzare un microfono. L'interazione fra i personaggi è limitata ad una conversazione automatica, e non viene offerta alcuna possibilità di porre delle domande precise. Questo riassume la sensazione generale che si ha giocando a LA Crackdown — **Il giocatore ha un controllo troppo ristretto sulle azioni dell'agente.**

GLOBALE 68%

ALTRE VERSIONI

Non ci sono altre versioni in programma.

"il giocatore ha un controllo troppo ristretto sulle azioni dell'agente."

CONVERSIONE 8>16 BIT

ARKANOID 2: REVENGE OF DOH

Ocean

L'uscita di *Revenge Of Doh* sugli 8 bit ha fatto sorgere il dubbio se vi fosse o meno un limite ai parametri del genere '*Breakout*': cosa offre in più questo seguito rispetto al suo predecessore?

ARKANOID 2: REVENGE OF DOH
Ocean
Atari ST: £39.000

E' un vero piacere giocare a *Revenge Of Doh*; il controllo tramite mouse risponde molto bene anche se non avrebbe guastato un'opzione per joystick. La grafica ha un impatto notevole e abbastanza ipnotico mentre si tenta di buttare giù le numerose barriere cercando di non perdere la palla. Come ci si sarebbe aspettato da una conversione ST, la velocità di animazione è ottima, e si passa da un morbido rimbalzo nelle fasi iniziali ad un'azione frenetica quando le cose cominciano a scaldarsi.

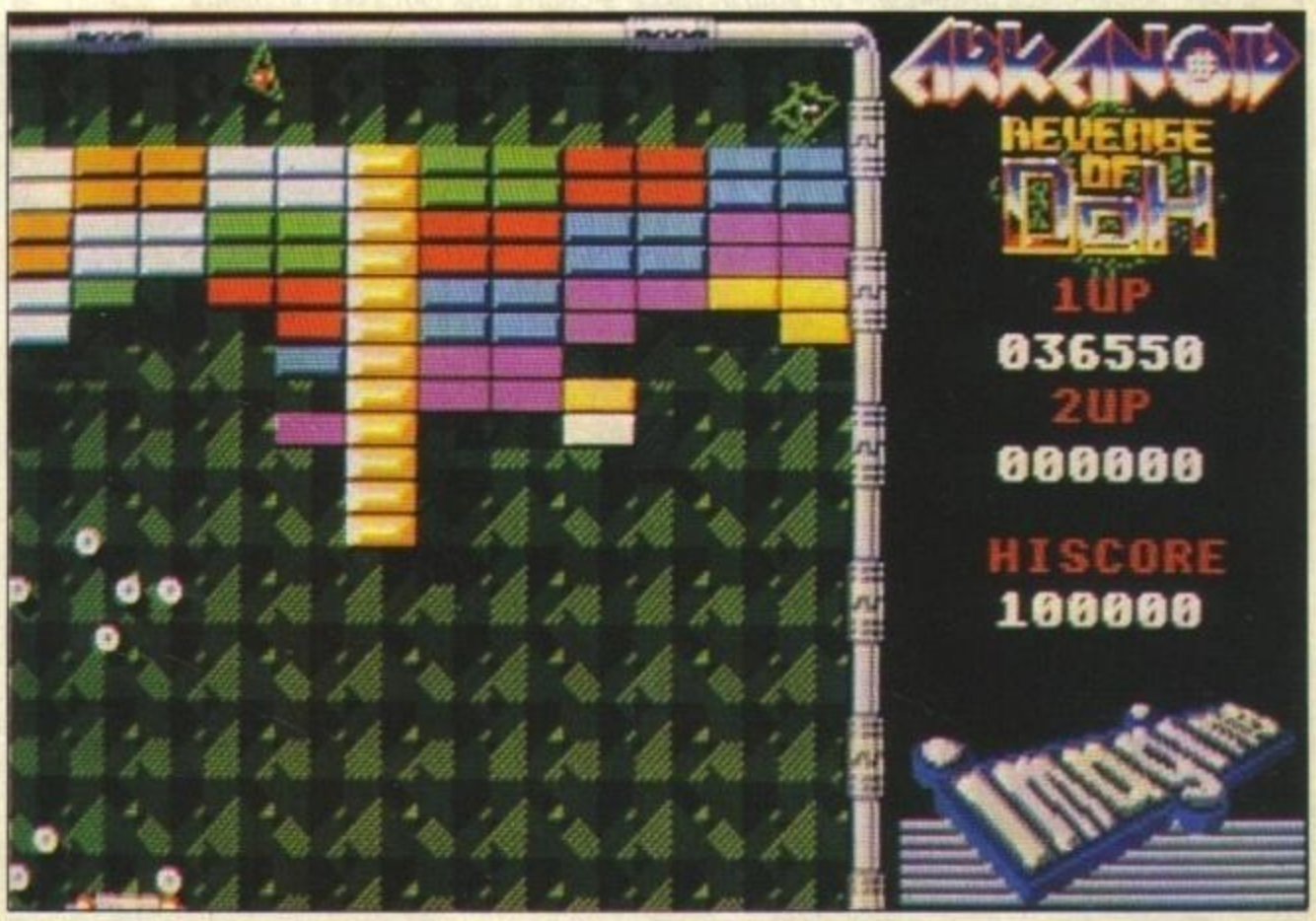
Uno schema di gioco apparentemente semplicistico e ripetitivo nasconde ogni tipo di diabolico colpo di scena come la pallina che si triplica all'improvviso, la racchetta che acquisisce la capacità di sparare contro i mattoni distruggendoli, e palline inarrestabili che distruggono tutti i mattoni nella loro traiettoria. I malefici sprite alieni che avevamo già conosciuto nella versione originale di *Arkanoid* si aggirano al di là del muro di mattoni aspettando che in questo si apra un varco per poter quindi disturbare il gioco confondendo il giocatore col loro movimento casuale e deviando la traiettoria della pallina quando questa li urta.

Il sonoro si limita ai soliti colpi tintinnanti, ma i vividi colori della grafica compensano più che sufficientemente questa carenza. In definitiva potrebbe lasciare indifferente qualcuno fra quelli che hanno passato tanto tempo a giocare con *Breakout*, *Arkanoid* e *Impact*, ma per la maggior parte dei giocatori è difficile resistere alla tentazione di fare 'ancora un altro giro'.

GLOBALE 85%

"Il sonoro si limita ai soliti colpi tintinnanti, ma i vividi colori della grafica compensano più che sufficientemente questa carenza.."

▼ *Un'immagine che abbiamo già visto tante volte, ma non lasciatevi ingannare dalle apparenze*



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OVERLANDER

Elite Systems

Ancora una volta il territorio pieno di sfumature del copyright ospita uno scontro, con la **US Gold** e la **Elite** che battagliano sulle somiglianze fra *Overlander* e *Road Blasters*. La Elite ha vinto questo round perché la realizzazione di *Overlander* era già iniziata quattordici mesi fa, ma per una strana coincidenza entrambi i giochi fanno la loro apparizione nello stesso periodo. *Overlander* è stato realizzato da **Richard Underhill**.

In seguito alla distruzione della fascia di ozono nel 2025, i sopravvissuti del ventunesimo secolo trovarono rifugio alla potenza distruttiva delle radiazioni provenienti dallo spazio costruendo delle città sotterranee in tutta la nazione. Gli unici collegamenti fra queste città sono le autostrade, una rete stradale di superficie che in qualche modo ha resistito alle radiazioni e costituisce ora l'unica via di transito per il trasporto di beni fra una città e l'altra.

Ma su queste strade circolano gli 'abitanti di superficie', orde di reietti pronti a fermare chiunque cerchi di guidare da una città all'altra. Solo gli Overlander, i mercenari dell'asfalto capaci di trasportare beni fra le città, hanno abbastanza coraggio da affrontare i pericoli delle autostrade.

All'inizio di ogni corsa all'Overlander viene offerta la scelta fra il trasporto di merce per gli onesti, la Federazione o i Signori del Crimine (i disonesti). Il trasporto di merce illegale è in fondo più fruttuoso dal punto di vista finanziario ma i rischi sono maggiori, mentre quando si tratta della Federazione ci sono meno pericoli ma minori benefici economici. Qualsiasi scelta venga fatta metà della somma in palio viene investita per l'armamento dell'automobile.

Tale denaro viene utilizzato per l'acquisto di carburante, armi e munizioni per il viaggio. La quantità di carburante acquistato è cruciale, dato che l'auto non incontrerà stazioni di rifornimento lungo la strada, e rimanere a secco può rivelarsi fatale. Fra le armi che è possibile acquistare ci sono delle economiche e allegre bombe incendiarie, costosissimi missili teleguidati e super-bombe dai costi proibitivi — cinquemila crediti, ma li valgono tutti. Vernice corazzante, vetri antiproiettili, arieti e lame per le ruote forniscono all'auto maggiore protezione contro i pericoli della strada variando nel prezzo e nell'efficacia. Il motore può essere potenziato dotandolo di turbo. Dotando l'auto di un economizzatore di carburante si riesce ad andare più lontano con lo stesso pieno e i super freni possono provocare un testa-coda istantaneo mettendo l'auto di traverso sulla strada. Insieme alle armi, alle munizioni ed alle protezioni è possibile anche acquistare una vita extra. Dove è lecito si possono montare fino a nove elementi sull'automobile; soltanto la corazza, le lame per le ruote ed il cannone a fuoco rapido sono delle caratteristiche permamenti, mentre tutti gli altri 'gadget' si esauriscono rapidamente con l'uso. Sfortunatamente le armi non si rivelano del tutto affidabili durante il gioco: i missili raramente raggiungono il bersaglio e le bombe incendiarie quasi mai distruggono l'obiettivo, lasciando a vostra disposizione soltanto il cannone a fuoco rapido già in dotazione all'inizio del gioco e l'efficacia distruttiva delle super-bombe.

Una volta sulla strada, ci si ritrova nell'ormai familiare corsa automobilistica vista in terza persona. I criminali di superficie non sono appiedati: anche loro posseggono dei veicoli sui quali spostarsi velocemente. Delle limousine ammaccate raggiungono la vostra auto sparando e cercando di spingervi fuori strada finché non vi schiantate contro qualcosa. Motociclisti kamikaze trasportano carichi di esplosivo e cercano di finire addosso agli incauti Overlander.

I nemici più grossi, i Fuori-Strada alla guida di potenti autocarri appaiono a gruppi di tre precedendovi e lasciando dietro di sé mortali mine, bombe piene di combustibile ed altre diavolerie. Gli avversari più coriacei possono essere eliminati utilizzando una delle armi alternative, che vengono attivate tirando indietro la leva del joystick e facendo contemporaneamente pressione sul pulsante di fire. Questo sitema sarebbe stato perfetto se non fosse così facile lanciare accidentalmente una delle suddette armi, per cui in questo caso era da preferire la pressione di un tasto per il lancio delle armi opzionali.

Fra i pericoli immobili sul percorso vi sono delle carcasse di automobili capovolte, dei pazzi che, appostati ai lati della strada, si divertono a sparare contro i veicoli di passaggio e barriere indistruttibili in mezzo alla strada. La corazza protettiva della vostra auto svolge il suo lavoro automaticamente, ma una volta utilizzata in una collisione il mezzo ritorna ad essere vulnerabile.

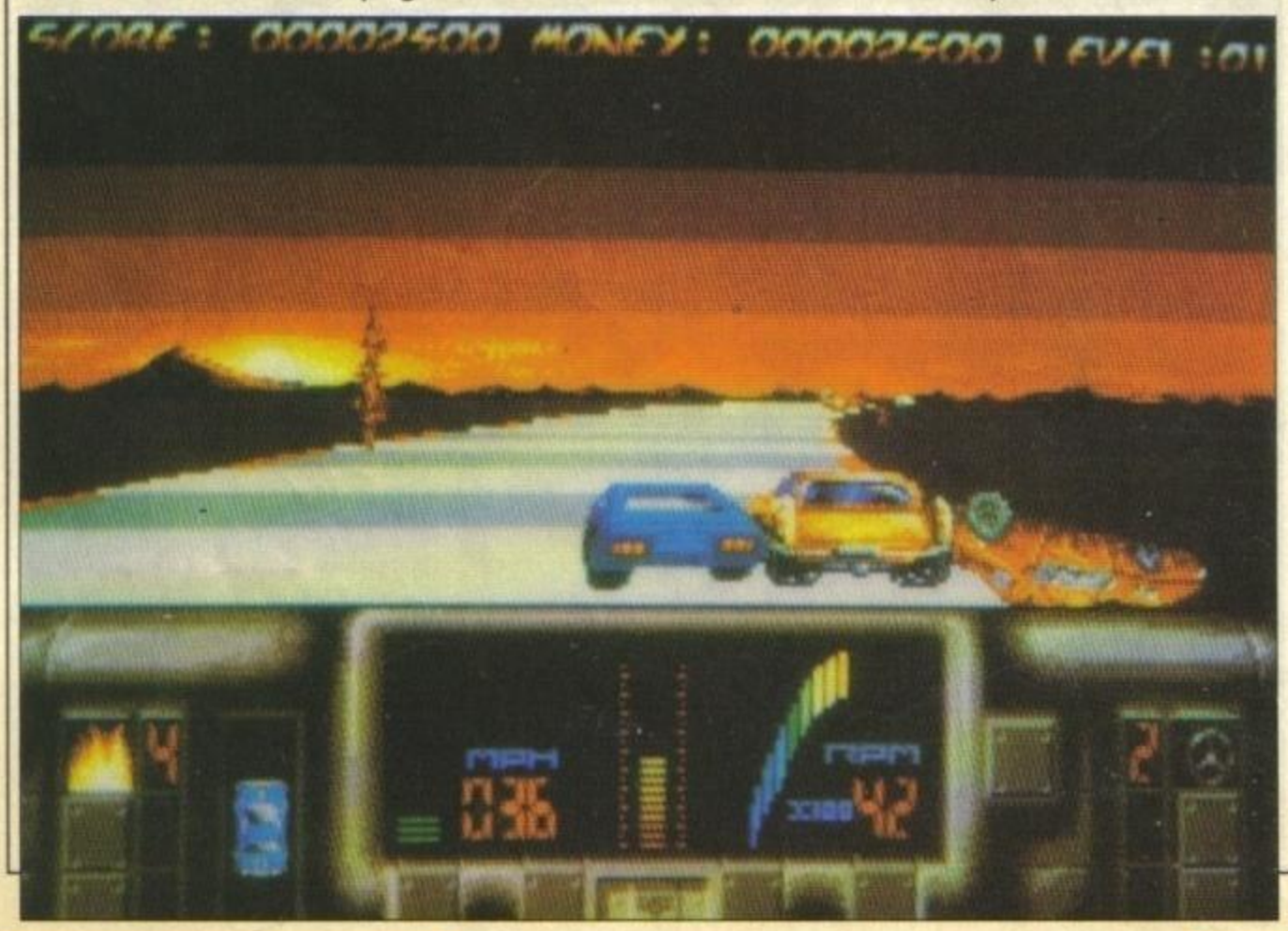
Se riuscite in ogni caso a raggiungere la città successiva il resto della somma in palio vi viene consegnato assieme ad un premio in denaro relativo al numero di criminali autostradali fatti fuori lungo il percorso, in modo da poter acquistare altri accessori per potenziare il vostro mezzo.

Una volta che avete riorganizzato l'armamento si ritorna sull'autostrada con un numero ancora più grande di curve, dossi e pericoli da superare per diventare dei veri Overlander.

Sebbene sia limitato ai generi della corsa d'auto e dello shoot'em up Overlander riesce sicuramente a mescolarli in maniera davvero efficace. La possibilità di acquistare dell'equipaggiamento extra dà al gioco un tocco di complessità e di strategia conservando nel contempo l'elemento dell'azione immediata, un aspetto che *Fire And Forget* e *Road Blasters* non riescono a presentare efficacemente. Detto ciò, Overlander si rivela sfortuna-

▲ *Il menu delle armi e degli accessori, molto ricco ma 'costoso'*

▼ *L'Overlander cerca di spingere un'auto avversaria contro una carcassa capovolta*



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tamente piuttosto ripetitivo, e le strategie sviluppate nella prima corsa possono essere in genere applicate quasi direttamente e senza problemi a quelle successive, dato che queste variano di poco l'una dall'altra, e soltanto nello scenario e nella rappresentazione grafica.
Overlander è un gioco ottimo nel suo genere, finora il migliore nella globalità della presentazione e dell'azione.

ATARI ST
Disco: £29.000

Lo scrolling veloce con le colline, le curve e la strada che scorrono fluidamente danno un fascino immediato ad Overlander. **Sul tema del corri-e-distruggi c'è una grande enfasi nella grafica, nel sonoro e nella presentazione in generale e da questo punto di vista** Overlander **ha successo. La grafica possiede un grado moderatamente alto di definizione, e i colori sono utilizzati in modo estensivo. L'auto stessa è ben rifinita, e capace di movimenti rapidi e precisi quando necessario. Il tracciato dell'autostrada è anch'esso ben realizzato, ed il cruscotto sottostante fornisce una rapida vista d'insieme della situazione carburante/velocità/munizioni. Il sonoro, a parte la musichetta che accompagna — assieme allo screen — il caricamento, è piuttosto funzionale. La difficoltà, infine, è ottimamente dosata, ed assicura ore ed ore di azione avvincente. Avevamo già provato** Outrun **e** Fire And Forget **sull'ST, ma fino a questo momento** Overlander **è il più bel gioco di corsa/combattimento che sia mai apparso su questo computer.**

GLOBALE 89%

ALTRE VERSIONI
Aspettatevi di vedere Overlander sull'Amiga, oltre alle versioni ad 8 bit di cui si occuperà, naturalmente, Zzap!

"Sebbene sia limitato ai generi della corsa d'auto e dello shoot'em up Overlander riesce sicuramente a mescolarli in maniera davvero efficace.."

CONVERSIONE Amiga>ST

JET
SubLOGIC

ATARI ST: £89.000

La versione per Atari ST di Jet arriva insieme alla notizia di una nuova sede della SubLOGIC in Gran Bretagna. La versione per Amiga si era meritata, in un precedente numero di TGM inglese, l'89%.
Jet, il seguito di *Flight Simulator 2*, è un insieme di combattimento aereo e simulazione di volo. Viene messa a disposizione l'ormai nota combinazione della Marina/Esercito degli Stati Uniti formata dal caccia Falcon F-16 e dall'F-18. Un attacco al suolo ed una missione di duello aereo possono essere eseguiti in ognuno dei due velivoli con una missione aggiuntiva di attacco per i piloti dell'F-16. La missione di attacco al suolo con l'F-18 comprende la distruzione di incrociatori lancia-missili mentre, con l'F-16, l'obiettivo è la distruzione di alcune torri, ponti, cantieri navali, una base aerea ed altri bersagli al suolo. Gli avversari aerei sono dei MiG-21 Fishbed e dei MiG-23 Flogger, insieme a missili terra-aria e missili aria-aria di categoria Atoll.
Sono selezionabili dieci livelli di abilità, con cinque tipi di armi insieme a tutti gli extra di *Flight Simulator* come inquadrature esterne, cartine, livelli di ingrandimento ed altre caratteristiche che solo la SubLOGIC poteva pensare di includere (indicatori di idoneità e inquadrature di aerei da ricognizione, ad esempio).
Jet offre anche un'opzione per più giocatori che consente a due persone di combattere fra loro via modem. La simulazione è anche compatibile con di dischi di scenario di *Flight Simulator* (sebbene il jet, in questo caso, non sia armato e quindi non si ha la possibilità di distruggere gli obiettivi terrestri) — fate riferimento alla recensione più più avanti.
Graficamente c'è veramente poco che distingua la versione ST da quella Amiga, così come era già accaduto per *Flight Simulator 2*. Le uniche differenze risiedono nella velocità di esecuzione e nella frequenza di animazione. Il sonoro è in genere il sordo rombo dei motori del jet, il fuoco dei cannoni e le esplosioni — nei quali si sente la mancanza della potenza sonora dell'Amiga.
La grafica ha un aspetto più funzionale che non rifinito: si serve semplicemente della nuda struttura dell'aeroplano per rappresentarlo (probabilmente per tenere alta la velocità di animazione) ed ha un certo aspetto 'sorpassato' quando la si paragona con *Carrier Command* o *Interceptor*.
Il controllo e la velocità del jet sono leggermente più veloci che non sull'Amiga ma il movimento non è altrettanto fluido, portando a degli scatti nell'animazione del volo. La combinazione di controllo 'telegrafico' estremamente sensibile e di un'alta velocità di esecuzione rendono l'aereo praticamente incontrollabile quando va in stallo, incontra dei vuoti d'aria o esegue delle violente manovre aeree. L'animazione irregolare ed i controlli troppo sensibili rendono il gioco piuttosto difficile.

ATARI ST: GLOBALE 78%

WESTERN EUROPE SCENERY DISK
SubLOGIC

ATARI ST: £39.000

Utilizzabile con *Flight Simulator 1 e 2* e con *Jet* della SubLOGIC, arriva lo 'scenery disk' dell'Europa Occidentale. Il disco dati comprende gran parte dell'Inghilterra meridionale e del Galles, della Francia settentrionale e centrale, della Germania sud-occidentale e dell'area intorno a Mosca (per quelli che vogliono imitare Mathias Rust). Il territorio comprende molti punti di riferimento famosi come il Palazzo del Parlamento, Stonehenge, la Cattedrale di San Paolo, la Torre Eiffel, la Cattedrale di Notre Dame, l'Arco di Trionfo, Munich Stuttgart, il Kremlino, la Piazza Rossa e la maggior parte dei valichi, delle catene montuose e dei fiumi d'Europa.

ALTRE VERSIONI
E' già disponibile da alcuni mesi la versione Amiga e quella per PC, con il programma a £99.000 e il disco di scenario a £39.000 per entrambe le versioni.

▼ *Un'inquadratura del jet in piena azione di combattimento*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BETTER DEAD THEN ALIEN

Electra

Questo gioco di stampo fumettistico segna la nascita di una nuova compagnia, anche se i programmatori della **Oxford Digital Enterprises** sono già noti per i loro Trivial Pursuit e *The Hunt For The Red October*.

▲ *Sopra e sotto — rispettivamente — le versioni Amiga ed ST*

Come raccontato nel fumetto Better Dead Than Alien, il grande avventuriero Brad Zoom ha passato quattro anni viaggiando fra le stelle con il suo astrorazzo Argo. Giunto finalmente sulla superficie di Marte il primo Aprile 1954, Brad ha una bella sorpresa: a dispetto delle sue aspettative, Marte é tiepido e quando si toglie il casco scopre che l' atmosfera é particolarmente adatta alla vita terrestre!

Sfortunatamente il nostro eroe, prima che abbia la possibilità di comunicare la sua scoperta alla Terra, viene assalito da un' orda di minacciosi alieni. Brad naturalmente risponde al fuoco con il suo laser personale, prima di correre a gambe levate verso il suo astrorazzo. Il motore parte stranamente al primo colpo, ma una volta nello spazio scopre di essere stato seguito dai dannati alieni. Se vuole nuovamente rivedere il suo pianeta deve quindi aprirsi un varco nel miglior stile alla Space Invaders.

L' astronave di Brad é confinata nel quarto inferiore dello schermo (tranne che negli schermi degli asteroidi), dove deve respingere file su file di alieni che calano lentamente su di lui, sparando di quando in quando delle micidiali missilate. A differenza del classico Space Invaders, comunque, quando i cattivi raggiungono il fondo dello schermo riappaiono in alto, senza distruggere l' astrorazzo. Ogni tanto uno o due alieni si illuminano di verde: distruggendoli in quel momento si provoca la caduta di un baccello. Raccogliendolo l' Argo ottiene dei poteri extra, fra i quali uno scudo, lasers multipli, astronave doppia, bombe neutroniche, ecc...

Sfortunatamente queste armi si esauriscono alla fine del livello in cui sono state attivate, a meno che l' alieno verde non venga colpito per ultimo.

I baccelli sono particolarmente difficili da raccogliere negli schermi degli asteroidi, in cui l' astronave si può muovere su tutto lo schermo ma deve evitare decine di asteroidi saettanti.

Colpendoli, gli asteroidi si dividono in parti sempre più piccole finchè lo schermo é pieno di sassolini che schizzano in ogni direzione e che possono essere distrutti. Indipendentemente dal livello, gli asteroidi sono veramente un osso duro.

Superando tre ondate successive, viene fornita una parola d' ordine che permette di tornare, una volta distrutti, a quel livello.

Questo sembra rendere il gioco fin troppo facile (del resto tutti sanno superare tre ondate, no? Ah! Ah!), ma ogni tre schermi arriva un mega alieno che, per essere distrutto, va colpito molte, molte volte e che rende questi schermi particolarmente critici.

Dal momento che é possibile giocare in due contemporaneamente ed il livello di difficoltà non viene influenzato da questo, consigliamo vivamente di giocare con un amico al fianco.

Anche se un chiaro clone di Space Invaders, la magnifica presentazione grafica, la difficoltà calibrata ottimamente grazie anche al sistema di passwords ed il suo strano sense of humor pongono Better Dead Than Alien in una posizione privilegiata. L' unico difetto di questo gioco é quindi di essere un potenziale capostipite di una serie di giochi tutti uguali (come é accaduto con Arkanoid) che potrebbero colpire i nostri computers in un immediato futuro.

Amiga: Globale 81%
ST: Globale 83%
Disco £29.000

▼ *La grafica piuttosto bizzarra che contraddistingue questo simpatico shoot'em up*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLACK LAMP

Firebird

Jolly Jack, il simpatico buffone, appare per magia anche sull'Amiga. I suoi tentativi di liberare il mondo medievale da draghi e mostri continuano quindi con un'altra ricerca di lanterne magiche (e non bisogna dimenticarsi che la mano della Principessa è il bonus per chi riuscisse nell'impresa!).
La cinversione per Amiga di Black Lamp si pone sugli stessi standard di quella per ST (86% nell' edizione inglese di TGM) con personaggi ottimamente colorati ed animati e fondali dettagliatissimi. Principalmente si tratta di una variante al trito e ritrito tema dei platform games, ma nonostante questo si dimostra divertente ed estremamente coinvolgente, anche se Black Lamp avrebbe potuto essere migliorato in questa sua incarnazione su Amiga. La musica è una versione accelerata di Greensleeves - e dopo un pò diventa veramente fastidiosa - ed è accompagnata da adeguati effetti sonori.

Amiga: Globale 85%

SIDE ARMS

GO!/Capcom

Side Arms é pubblicato sotto l' etichetta Capcom, prodotto dalla GO! e programmato dalla Probe Software . Si tratta di un gioco abbastanza datato e la conversione per coin op risale a qualche tempo fa.
La principale caratteristica di Side Arms sull' ST é che si tratta di una versione per singolo giocatore, a differenza di quella da bar e per 64, dove partecipavano due robots.
L' obbiettivo é di distruggere i guardiani e la grande astronave madre a forma di serpente situata all' ultimo livello - il decimo. L' eroe é un robot volante armato di mitra laser che può acquistare, stada facendo, altre cinque armi.
Per la gran parte del gioco la grafica é superlativa: il robot é poco più di una grossa massa grigia, ma raccogliendo le varie super capsule presto si trasforma in una coloratissima forza distruttiva . Gli sfondi sono invece dettagliatissimi e scorrono in maniera perfetta. I livelli avanzati comprendono sezioni a scrolling verticale e caverne, che limitano di molto il movimento: agilità ed accuratezza sono essenziali.
Alieni grandi e velocissimi,

proiettili precisissimi, rocce ed astronavi fisse occupano gran parte delle caverne, rendendo il gioco particolarmente difficile negli ultimi livelli. Il gioco é controllato da joystick o da mouse, anche se il primo ci priva di molta della precisione nel pilotaggio. Senza il mouse é molto difficile superare anche il primo livello.
Side Arms sull' ST contiene molta più azione che non nella versione Commodore ma, con un solo robot da controllare, diventa solo un' altro shoot 'em up a scorrimento orizzontale. La colonna sonora, ben fatta e non invadente, é l' unico suono offerto al di là dei rumori dei nostri laser, e pone Side Arms un pò più in alto dei prodotti simili oggi in commergio per l' ST.
Concludendo, possiamo definire questo programma un bel giochino, che ha però risentito abbastanza della conversione da coin op.

ST: Globale 72%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BIONIC COMMANDOS

Microdeal

Fonti sicure ci dicono che i prossimi prodotti della Capcom appariranno contemporaneamente nelle sale giochi e sui nostri computers grazie alla GO! . Nel frattempo, continuano le conversioni dei coin ops già esistenti con la pubblicazione della versione per ST di Bionic Commandos, il gioco tutta azione con musiche psichedeliche che ha meritato, nella sua versione su Commodore 64, la medaglia d' oro di Zzap! . Ora Bionic Commandos é una giocabilissima e generalmente perfetta conversione del (poco) noto coin op anche sull' ST.
Il gioco si apre con uno scenario coloratissimo e dei piccoli ma ben disegnati sprites su di esso, in perfetta emulazione della macchina a gettoni nel primo livello. Nel secondo e nel tezrzo livello i colori vengono utilizzati in maniera superba, mostrando veramente cosa si può fare con una macchina a sedici bit. Le colonne sonore di ogni quadro, invece, risentono delle limitazioni del chip sonoro, ma non per questo sfigurano di fronte a quelle presenti nella versione per Commodore 64. La struttura di gioco é simile in entrambi i casi, forse un pò più difficile sull' ST per via degli attacchi delle guardie e dei vari mostri che, in questo caso, sono incessanti. Lo scrolling del Commodore é stato rimpiazzato da una tecnica di sostituzione di schermi fissi che, anche se un pò confusionaria nelle prime partite, non si ripercuote sulla giocabilità.

▼ **Bionic Commandos:** ***Indistingulbile dal coin-op — ehm, a parte la musica (aspettate la recensione Amiga, potrebbe essere un 100% netto!)...***

ST: Globale 91%
Disco £29.000

VIRUS

Electronic Arts

Forse meglio conosciuto con il titolo sotto il quale è apparso sull' Archimedes, Zarch, questa versione ST del gioco della Superior Software è stata scritta da uno dei migliori autori della Firebird, quello stesso David Braben che ha dato i natali al famosissimo Elite. Dal momento che il nome Zarch é di proprietà della Superior Software, alla Firebird si sono visti costretti ad utilizzare un altro titolo, nella fattispecie Virus.
Un esercito ha invaso la vostra regione spargendo nella scia del suo passaggio un virus rosso che riesce a sterminare qualsiasi forma di vita. Per combattere questa minaccia vi viene fornito un veicolo antigravitazionale, con cui pattugliare la regione, armato di missili e cannone laser e guidato tramite tastiera o mouse (noi consigliamo l'uso della tastiera a causa dell'intricatezza dei comandi del veicolo).
Sono state aggiunte due nuove astronavi aliene in questa conversione per ST: un Attractor dotato di un raggio traente che trascina la nostra astronave a terra (Boom!) ed una astronave misteriosa dotata di armi di concezione totalmente innovativa.
Soto tutti gli altri aspetti il gioco è rimasto identico alla versione per Archimedes, leggermente ripetitivo ma con una profondità che lo pone anni luce avanti a qualsiasi altro programma del genere.
Anche se il chip a 16 bit dell'ST non ha una velocità nemmeno paragonabile a quella di una macchina RISC come l' Archimedes, la grafica è ancora rapida sia nella creazione che nel movimento (vdremo sull'Amiga).
Il sonoro è limitato ma molto di effetto, e le capìacità cromatiche dell'ST sono state sfruttate nel migliore dei modi. L'impatto di Virus non sta tanto nel suo aspetto grafico o dalla tremenda profondità di gioco, bensì dalla fedeltà con cui è stata replicata la versione a 32 bit in tecnologia RISC dell'originale.

▼ ***La navicella aliena si lascia dietro un rivolo di morte: starà a voi riuscire a fermarla in tempo...***

ST: Globale 83%
Disco £39.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PETER BEARDSLEY INTERNATIONAL FOOTBALL

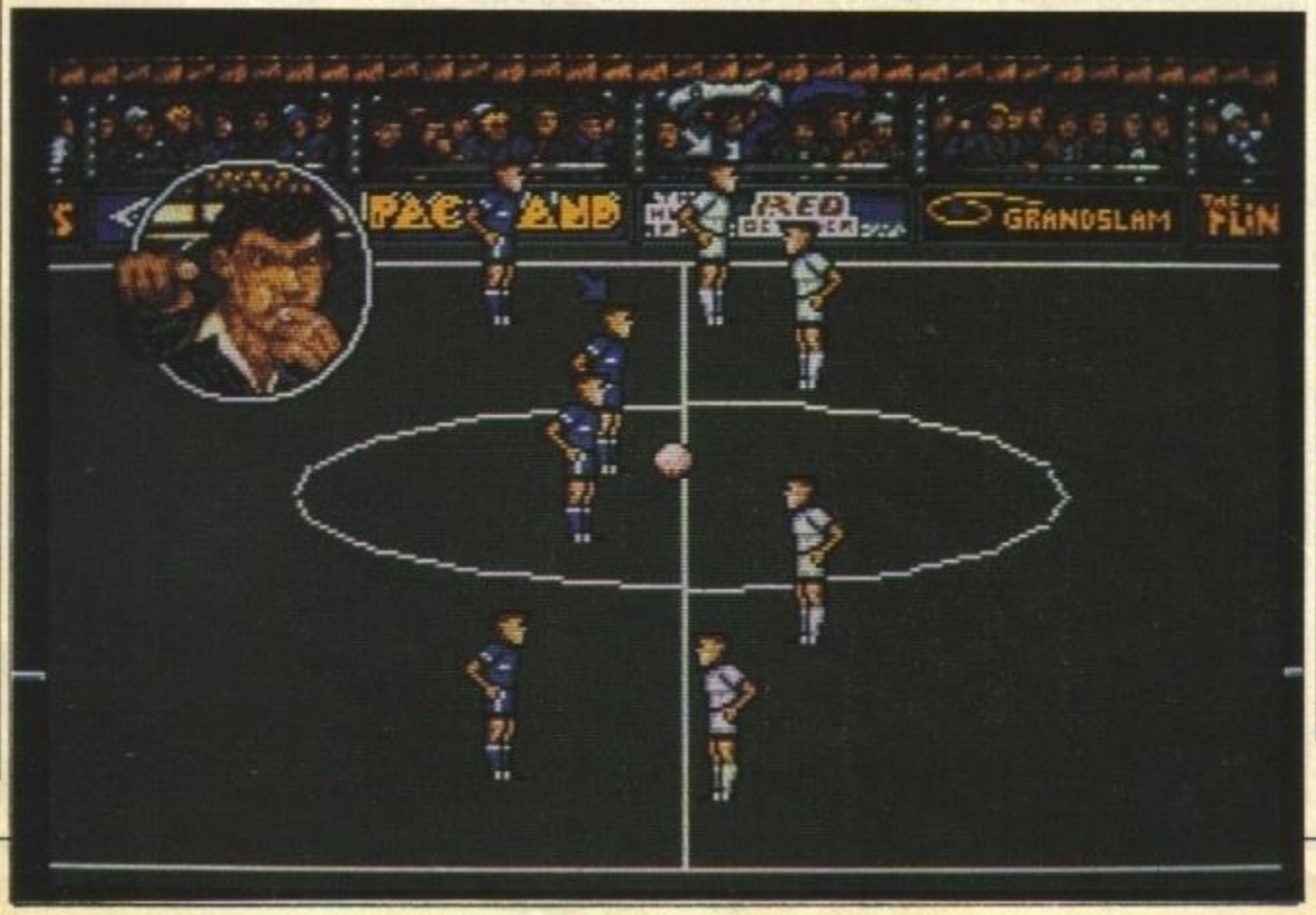
Grandslam Entertainments

▲ *Il radiocronista sportivo commenta le fasi della partita (ST)*

Le software houses si sono rapidamente rese conto dei vantaggi che comporta la sponsorizzazione dei propri giochi sportivi attraverso l'immagine di qualche famoso campione **Gary Lineker** e **Peter Shilton** sono già stati coinvolti e l'inimitabile duo **Saint & Greavsie** presto si avventurerà in un pericoloso viaggio nella terra dei computer grazie alla Elite. Ora **Peter Beardsley**, uno dei migliori attaccanti del Liverpool ha firmato un contratto con la *Grandslam Entertainments* per promuovere un gioco scritto dalla Teque Software Design — gli autori di molti prodotti Grandslam fra cui *The Flintstones*, *Terramex* e *Chubby Gristle*.

Peter Beardsley's International Football simula i Campionati Europei in cui le migliori squadre del continente si sfidano per il titolo di Campione d' Europa.
Possono partecipare uno o due giocatori, ognuno con la possibilità di scegliere la propria squadra da un elenco di 34 nominativi. Otto squadre giocano in due gruppi attraverso i primi turni di qualificazione, e le quattro squadre vincenti attraversano le semifinali per arrivare infine alla finale di coppa.
Per cominciare si seleziona la durata della partita (che può andare da cinque a venti minuti), poi si seleziona l'opzione per uno o due giocatori ed il campionato comincia.
Le partite vengono giocate su un campo che occupa tre schermi consecutivi a scorrimento orizzontale. Prende parte un'intera orda di 22 atleti , ma l'arbitro ed il guardalinee sembrano essere svaniti. In teoria il giocatore sotto controllo dovrebbe essere sempre quello più vicino alla palla, indicato da una freccia lampeggiante sul capo: purtroppo pare che invece il computer abbia la sgradevole tendenza a selezionare un giocatore a caso, rendendo piuttosto difficile la conquista della sfera. Anche il portiere é sotto diretto controllo del giocatore e viene selezionato automaticamente solo in caso di necessità.
Sono stati inclusi nel gioco calci d' angolo, rigori e punizioni e la forza del tiro é direttamente proporzionale al tempo per cui il pulsante di fuoco viene tenuto premuto. E' un metodo semplice e funzionale, ma purtroppo non consente colpi di tacco o ad effetto.
Uh, se i veri campionati fossero così facili come il videogame! Dopo pochi istanti dall' inizio della prima partita siamo riusciti a trovare un trucco per cui, semplicemente correndo senza meta e facendo dei piccoli passaggi, abbiamo ridotto gli avversari a dei semplici spettatori, lasciando il portiere solo a difendersi dai nostri attacchi. Una partita "regolare" é invece molto difficile da giocare, dal momento che gli avversari sono praticamente perfetti nei loro passaggi e nell' intercettare quelli della nostra squadra.
Nel concentrarsi sull' azione di gioco, il computer sembra dimenticarsi di avere a che fare con avversari semplicemente umani: é praticamente impossibile applicare delle tattiche di gioco, dal momento che gli uomini del computer riescono subito a conquistare le posizioni chiave del campo e a scompaginare regolarmente anche le azioni strategicamente più perfette. Il trucco si rivela quindi l' unico modo di giocare decentemente una partita, ma ciò rende il gioco tanto facile da risultare noioso.

▼ *L'arbitro non sembra d'accordo sull'ultima azione di gioco (Versione Amiga)*



Amiga
Disco: £29.000

Questa versione é simile sotto tutti gli aspetti alla sua controparte su ST. Le musiche sono leggermente più lente e rendono l' atmosfera un pò più tranquilla. Anche il gioco é stato reso un pò più accettabile, dal momento che qui é possibile intercettare i passaggi del computer.

Globale 55%

Atari ST
Disco: £29.000

Graficamente PBIF é un ottimo prodotto: i giocatori sono dettagliati, ottimamente animati e molto coordinati sul campo, esaltati dall' ottimo uso di colori sull' ST. Il sonoro é ugualmente di altissimo livello, con una serie di allegri e rumorosi cori da stadio e qualche suono molto di effetto, come la folla che fischia e applaude quando viene segnato un goal.

Globale 52%

Altre versioni:
PB dorebbe essere già disponibile su PC IBM

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIEN SYNDROME

Ace

La versione di questo famoso gioco per la console SEGA sarà da noi recensita al più presto (e così quella Amiga!): nel frattempo, visto che la Ace ha i diritti per le conversioni su home computer, vi presentiamo in anteprima le immagini della versione ST di quello che è stato definito un evento nel campo dei videogames.
La Ace sembra essersi accaparrata i diritti di produzione di alcuni fra i coin ops più interessanti degli ultimi tempi (Soldier of Light, qui da noi conosciuto anche come Xain D'Sleena e Darius, che nella versione da sala giochi utilizzava addirittura tre megaschermi nello stesso tempo): in questo Alien Syndrome lo scopo del giocatore è di salvare i propri compagni, tenuti prigionieri da un'orda aliena che ha invaso una grossa base spaziale.
La missione di soccorso viene affidata alla Squadra Speciale: sulla stazione spaziale vengono mandati Ricky e Mary, con l'ordine di recuperare quanti più prigionieri possibile prima che una bomba a tempo presente in ogni livello della base esploda. Il gioco segue lo schema di Gauntlet con il giocatore (o i giocatori) visti dall'alto mentre corrono qua e là per i livelli raccogliendo armi extra o liberando prigionieri.
Le armi addizionali e delle mappe molto dettagliate del livello possono essere trovate avvicinandosi ad alcune sezioni delle pareti. Una volta che tutti gli ostaggi sono stati liberati, i giocatori si possono dirigere all'uscita verso il livello successivo, bloccata da un'enorme alieno madre.
Ogni livello ha un diverso genere di alieni e di guardiano di fine livello, tutti disegnati in maniera realistica e truculenta in maniera raccapricciante.
Lo scrolling è del tipo "a spinta", e questo risulta particolarmente scomodo dal momento che i giocatori sono costretti ad avvicinarsi pericolosamente al bordo dello schermo per muoversi, con l'evidente rischio di vedersi saltare addosso qualche bestiaccia senza molto preavviso.
Il gioco è di ottima qualità sia sotto l'aspetto grafico che sonoro: la musica è a livelli di perfezione assoluta e la grafica riproduce fedelmente la maggior parte del viscidume alieno che aveva reso il coin op così particolare. In effetti si tratta di un gioco praticamente perfetto che deve alla grafica (sviluppata dal programmatore medio orientale Tahir Rashid) la maggior parte del suo fascino.
Il multiload crea sempre un certo fastidio, ma ogni livello è completamente differente da quello precedente ed il ritmo è così sostenuto che difficilmente ci si può annoiare. Questo programma batte Gauntlet e tutti i suoi parenti. Ben fatto, Ace!

ST: GLOBALE92%
Disco £ n.p.

▼ ***E' difficile distinguere questa versione da quella originale***

DRILLER

Incentive

Questa avventura dinamica in 3D ha meritato nella sua versione Spectrum i titoli di "miglior gioco dell'anno", "migliore confezione" e "miglior concetto originale": ora Driller appare anche su PC.
La luna disabitata di Mitral sta per essere colpita da una cometa che ne toccherà la superficie entro quattro ore. Le imprese minerarie illegali dei fuorilegge Ketars hanno però lasciato delle enormi quantità di gas altamente esplosivo intrappolato in grosse sacche naturali all'interno del pianeta, e se questo gas non sarà lasciato fuoriuscire prima dell' impatto, si creerà un'esplosione che avrà gravissime conseguenze sulle orbite di tutti i pianeti del sistema.
L'obiettivo del gioco è di esplorare i 18 settori minerari di Mitral e liberare almeno il 50% del gas piazzando delle torri di estrazione al di sopra delle sacche. Alcune di queste sacche sono segnate da delle grosse X, mentre altre possono essere addirittura al di sotto delle fondamenta di alcuni edifici. Trovare queste struture ed il modo di accedere ai vari settori da esplorare richiede la soluzione di numerosi puzzles tridimensionali attentamente nascosti nello scenario del gioco.
Altri problemi - di natura meno "avventurosa" - sono invece rappresentati dal sistema di difesa laser dei settori, ancora attivo dopo l'evacuazione del satellite.
La versione per PC di questo famoso ed acclamato gioco è un vero e proprio schiaffo morale per i possessori delle versioni ad 8 bit: lo scenario rappresentato in 3D "solido" si muove così velocemente e con precisione che se i programmatori avessero agiunto delle altre torri laser il gioco si sarebbe trasformato in uno shoot 'em up!
Le opzioni comprendono la scelta fra EGA e CGA e la selezione dei comandi fra tastiera e joystick. Questo è uno dei migliori videogames per PC fra quelli (e sono veramente tanti!) che abbiamo visto e, con la sua utilissima opzione di salvataggio su disco, dovrebbe rappresentare una fonte di divertimento a lungo termine di prima categoria.

PC: Globale 95%

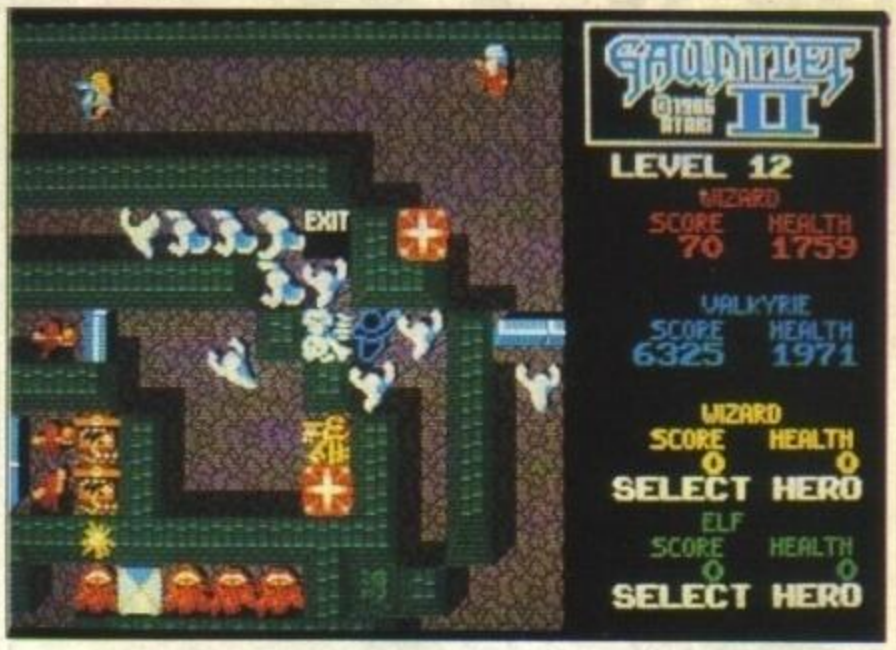
▼ ***Grafica vettoriale solida anche sul PC:*** **Driller sarà anche qui un successo**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAUNTLET II

US Gold



▲ *La situazione si va facendo ingarbugliata...*

La conversione del primo *Gauntlet* apparve nei primi mesi dell' 87 ed incontrò lo stesso fenomenale successo della macchina da bar. Gauntlet II ha avuto nella sua incarnazione a gettoni ottime recensioni ed é ora arrivata la versione per Atari ST di questa avventura per quattro giocatori. Il suo programmatore si chiama Richard Costello, la grafica é stata disegnata da Kevin Bulmer e gli effetti audio sono ad opera del tecnico del suono Bill Allen.

Per chi non avesse mai giocato con nessuna versione di questa meraviglia video, diremo che *Gauntlet II* é un concentrato di ultraviolenza con scrolling ad otto direzioni in cui possono partecipare fino a quattro giocatori con una visione in pianta. Lo scopo sta nel superare una serie quasi interminabile di labirinti sotterranei pieni di porte, chavi, cibo e soprattutto di dozzine di mostri famelici. Ogni giocatore parte con 2000 unità di energia che diminuiscono costantemente. Si può prendere del cibo per recuperare parte dell' energia, ma bisogna stare attenti alle bottiglie di sidro avvelenato. Le chiavi vengono usate sia per aprire porte che forzieri dal contenuto misterioso, buono o... cattivo!

Le creature dei labirinti comprendono tutte quelle già presenti nel primo Gauntlet: fantasmi, nani tirasassi, demoni sputafuoco, "grunts", stregoni invisibili e la terribile Morte. Sono presenti anche sei nuovi nemici, fra i quali i diabolici "Esso" e "Quello"; il primo fa accorrere sul giocatore che ne dovesse essere inseguito tutti i mostri del labirinto, mentre l' altro si attacca al giocatore e ruba punti di energia ed oggetti in suo possesso. Si possono anche trovare delle malsane pozze di acido, mentre alcune mattonelle elettrificate nel pavimento paralizzano temporaneamente il giocatore. Fra le altre disgrazie, un ladro puo' apparire all' improvviso e rubare qualche oggetto per poi scappare senza che voi possiate fermarlo.Il piu' nuovo e mortale nemico resta comunque il drago. Appare nei livelli piu' avanzati e sputa grosse palle di fuoco carbonizzando completamente lo sfortunato giocatore che vi si dovesse avvicinare troppo. Questa mostruosita' rossa passa il suo tempo facendo la guardia alternativamente a grossi tesori ed all'uscita. Per ucciderlo, bisogna prendere molto bene la mira e centrarlo in mezzo agli occhi. Fra gli oggetti che posssono essere raccolti ci sono degli amuleti che danno al giocatore dei superpoteri fra i quali l'invisibilita' o la capacita' di colpire i nemici facendo rimbalzare i propri colpi sulle pareti. Ci sono anche delle pozioni da raccogliere che possono essere usate come ultima risorsa (distruggono tutto cio' che si trova sullo schermo) o per aumentare in maniera imprevedibile le capacita' del giocatore. Sparando ai muri si possono fare apparire degli oggetti (o la morte se siete fortunati) e, nei livelli piu' avanzati, si puo' entrare in stanze segrete seguendo le istruzioni che appaiono uscendo dai primi livelli. Come nel caso di Leatherneck, possono giocare sino a quattro persone contemporaneamente utilizzando l' apposita interfaccia fornita dalla US GOLD. Il successo di Gauntlet e del suo seguito stava nell'azione multipla e nell'applicazione di strategie di gruppo queste caratteristiche sono state perfettamente riportate in questa conversione perfettamente. L'unica cosa da dire è che il gioco si potrebbe rivelare un po' noioso se giocato da soli.

▼ *Dalle sale giochi agli otto bit, e dagli otto bit ai sedici:* **Gauntlet è sempre un successo**

ST: Globale 93%
Disco £29.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIGHT RAIDER

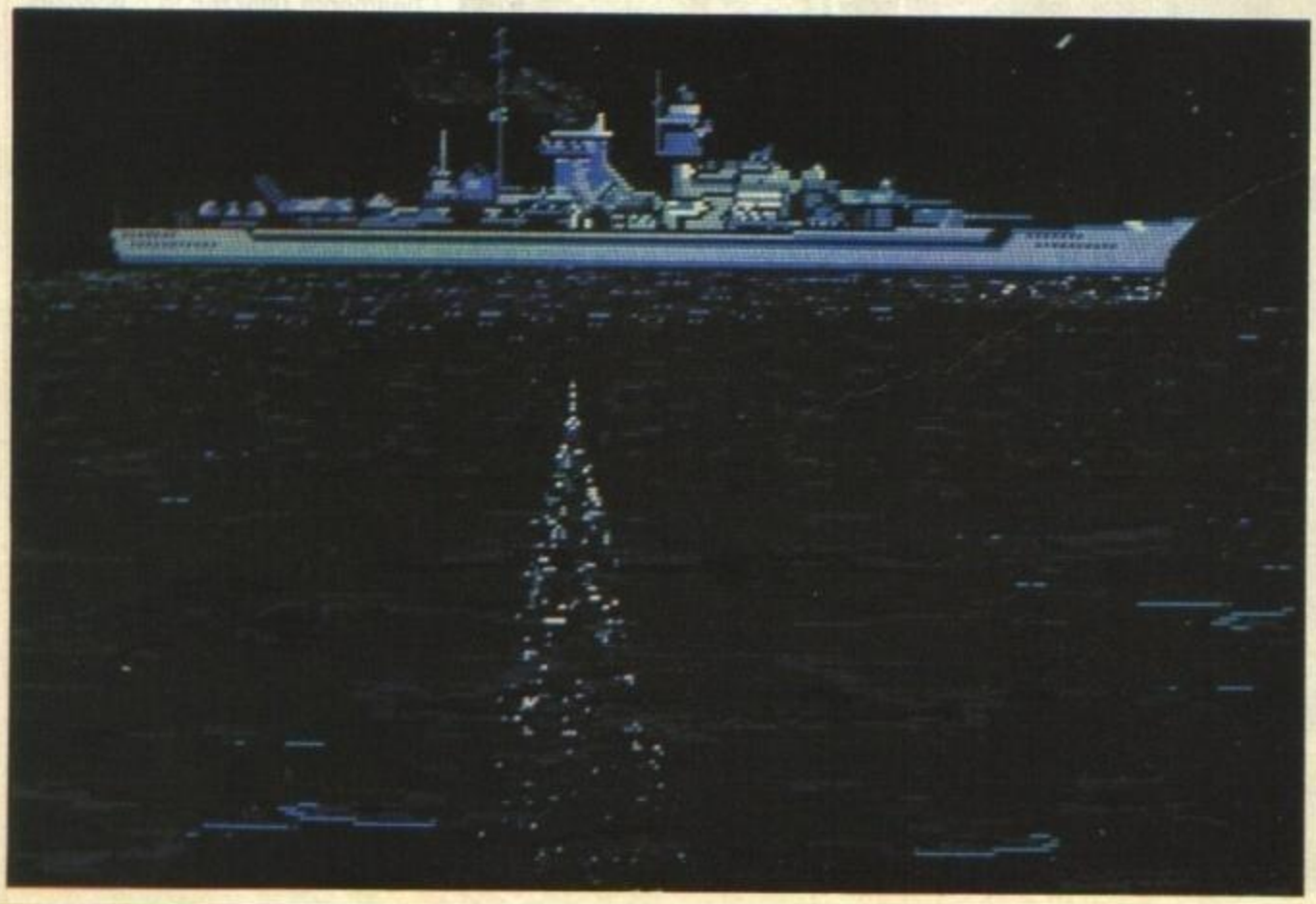
Gremlin Graphics

Sydney Development è un nome collegato all'ex-telecronista canadese **Michael Bate**, che ha realizzato giochi come Dambusters, commercializzati dalla US Gold. Questa è la prima volta che egli si rivolge alla Gremlin Graphics per la distribuzione di un suo gioco, e lo fa come **Acme Animations**. Altri titoli per i quali Bates è stato famoso nei suoi sette anni nell'ambiente dei videogame comprendono *Killed Until Dead* e *Ace Of Aces*.

▲ *La vista dalla cabina di pilotaggio dell'aereo*

Varata nel 1939, la corazzata Bismark fu una delle armi più temibili della Marina Tedesca ed un'enorme minaccia per i convogli Alleati che attraversavano l'Atlantico diretti in Gran Bretagna. Fu per questo che l'informazione sulla rotta della nave, intercettata dagli agenti segreti della Norvegia, si rivelò uno dei fattori chiave nello svolgimento della Prima Guerra Mondiale. Un Battaglione della Royal Navy comandato dall'Ammiraglio Hood venne quindi inviato per raggiungere ed affondare la Bismark.
Sfortunatamente durante il primo scontro l'Ammiraglio fu bersaglio del micidiale fuoco dei grossi cannoni presenti sulla corazzata. Nello scontro sopravvissero solo tre dei 1400 uomini fra ufficiali e componenti della ciurma. Più tardi, quella stessa notte, un attacco da parte di biplani Swordfish (Pescespada) rappresentarono una forma di vendetta danneggiando in modo serio il ponte della nave. Rallentata fino ad una velocità di otto nodi all'ora, la Bismark si trasformò in un facile bersaglio e il giorno successivo seguirono altri colpi da parte dell'aeronautica.
Una nuova generazione di caccia-toperdiniere, rappresentata da un prototipo di Grumman Avenger, era stato nel frattempo trasportato in zona dall'Ark Royal, una famosa portaerei. Durante le ultime ore della Bismark l'Avenger venne utilizzato con ottimi risultati, distruggendo le torrette dei cannoni. In seguito esso divenne il più grande caccia-torpedieniere della Seconda Guerra Mondiale, sebbene essendo dotato di un solo motore non è in effetto lo stesso utilizzato sulla confezione.
Oltre alla famosa missione contro la Bismark Night Raider permette agli aspiranti piloti di fare pratica in numerose altre missioni, dopo un'esercitazione preliminare. Una volta conclusa tale esercitazione, l'allievo pilota tira a segno per decidere quale missione intraprendere per prima. Si possono rifiutare alcune missioni, ma esagerando si rischia di essere cancellati dall'Albo dei Piloti.
Dopo che una missione è stata accetta la vista cambia, mostrando cabina di pilotaggio e la torpedine lanciata. Sebbene si possa far fuoco anche da questa posizione, nella maggior parte degli scontri aerei occorre servirsi della vista che si ha dai cannoni di coda che può essere selezionata in qualsiasi istante. Nè si deve faticare molto quando i vari strumenti devono essere sistemati per l'atterraggio o il volo, oppure quando si vuole rivedere alla moviola un attacco contro la nave. Il quarto ed ultimo schermo di gioco è quello del navigatore, che permette di scegliere una destinazione mostrando un segnalino sullo schermo del pilota che basta seguire in volo.
Le missioni più lunghe richiedono frequenti rientri alla base, la portaerei Ark Royal, e per completare una missione è richiesto un buon atterraggio. Per questo si rivela una saggia decisione quella di tenere d'occhio lo schermo di navigazione delle mine tedesche, delle torpedieniere E-boat, e degli U-boat (sottomarini). Su tale schermo vengono mostrate le ondate d'attacco degli apparentemente indistruttibili aerei Dornier.
Il gioco ha inizio con un'immagine digitalizzata di Hitler e Churchill accompagnata da uno stupendo parlato 'digitale'. Al confronto di una tale presentazione il gioco si rivela una delusione; i velivoli nemici vengono spesso rappresentati da sprite che si presentano sempre con la stessa immagine. Altrettando l'attacco continuo da parte dei caccia nemici può diventare ripetitivo, sebbene dare la caccia ai sottomarini sia piuttosto entusiasmante.

▼ *Un attimo prima che il siluro raggiunga lo scafo della corazzata...*



ATARI ST
Disco £ 39.000

Il posizionamento del tasto di reset proprio dietro uno dei pulsanti di selezione della 'vista' del pilota costituisce un serio problema — nella foga del combattimento è fin troppo facile premere il tasto sbagliato. A dispetto della doppia missione, sia la difesa della Ark Royal che l'attacco contro il nemico, lo schema di gioco ricorda molto i precedenti giochi dell'autore e non sfrutta appieno le capacità dell'ST

GLOBALE 70%

ALTRE VERSIONI
Dovrebbe già essere pronta una versione per l'Amiga ed il PC, allo stesso prezzo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERNATIONAL SOCCER

Microdeal

La Microdeal ha avuto qualche problema con il suo ultimo gioco sportivo a 16 bit. La prima versione di International Soccer presentava degli strani avversari particolarmente abili negli autogoals e nello scappare oltre i limiti del campo non appena possibile. Questi "piccoli" difetti sono stati ora corretti e chi dovesse avere già acquistato la prima versione può ottenere un dischetto di aggiornamento spedendo il suo vecchio programma alla Microdeal. Il gioco è stato creato dal familiare duo di programmatori Ed Scio e Pete Lyons.

Lo sport del calcio è stato spesso rappresentato su ogni home computer, e questa versione Microdeal del famoso International Soccer continua la tendenza. Dal primo schermo è possibile accedere alla maggior parte delle opzioni di ogni gioco del genere, fra le quali la selezione della durata di una partita, i colori dei giocatori e cose un pò più strane come la forza del vento ed il grado di umidità del terreno.

International Soccer viene giocato seguendo tutte le regole di una partita regolamentare, con 22 giocatori sul campo e quello controllato dal giocatore indicato da un simbolo luminoso posto sotto i suoi piedi. Questo giocatore è solitamente quello più vicino alla palla, anche se è possibile selezionarne di diversi (il portiere è sempre sotto controllo del giocatore). Un problema della selezione manuale è che prima di riuscire a scegliere il giocatore che ci interessa è facile perdere del tempo prezioso mentre la palla scorrazza per i fatti suoi.

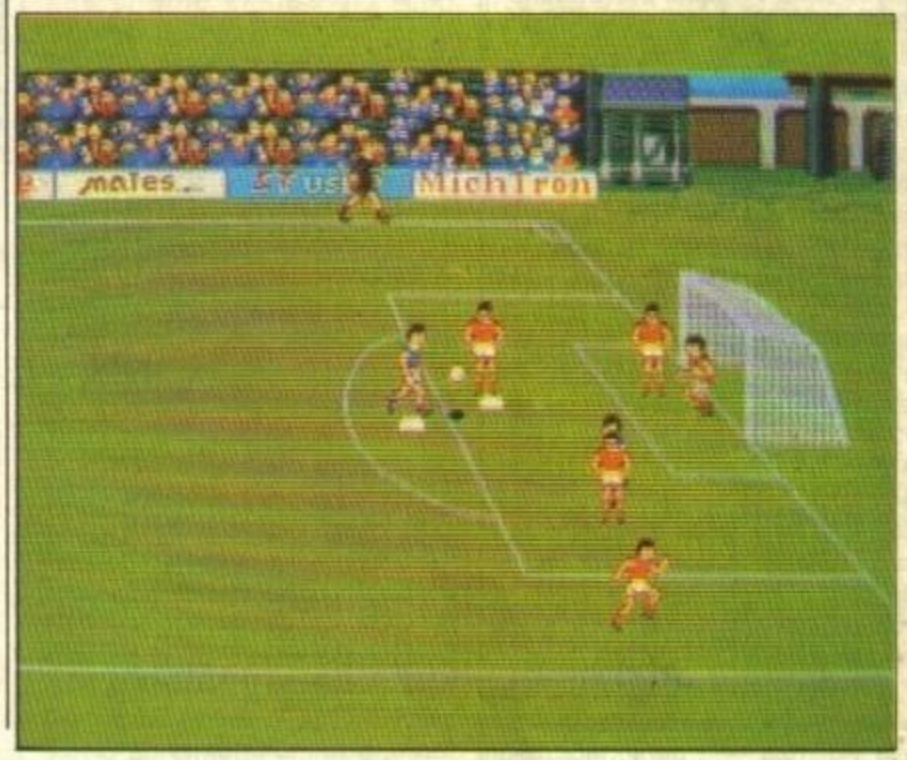
Il gioco comprende calci d'angolo, punizioni ed anche un frenetico gurdalinee che corre su e giù per il campo senza un attimo di sosta. Ci sono nove livelli di difficoltà a disposizione, ed il computer si rivela un degno avversario sin dal primo livello.

Lo schermo non presenta nè un tabellone segnapunti nè un indicatore della potenza del tiro, per cui è piuttosto facile esagerare nel tirare calci al pallone.

International Soccer è certamente il miglior gioco di calcio sviluppato per ST, in diretta competizione con il programma della Grandslam. Il suo maggior maerito non sta tanto nel simulare ogni aspetto della partita, quanto nel mantenere un certo ritmo nel gioco: sfortunantamente gli utenti dell'ST non hanno niente del genere tattico alla Matchday II, ma questo International Soccer si rivela un ottimo sostituto.

ST: Globale 78%
Disco £ n.p

▼ **International Soccer:** ***il famoso calcio del C64 ora sull'ST***



SKYFOX 2

Electronic Arts

Scrito dal team americano Dynamics -creatori di Articfox, Skyfox II è apparso già da tempo sul Commodore 64.

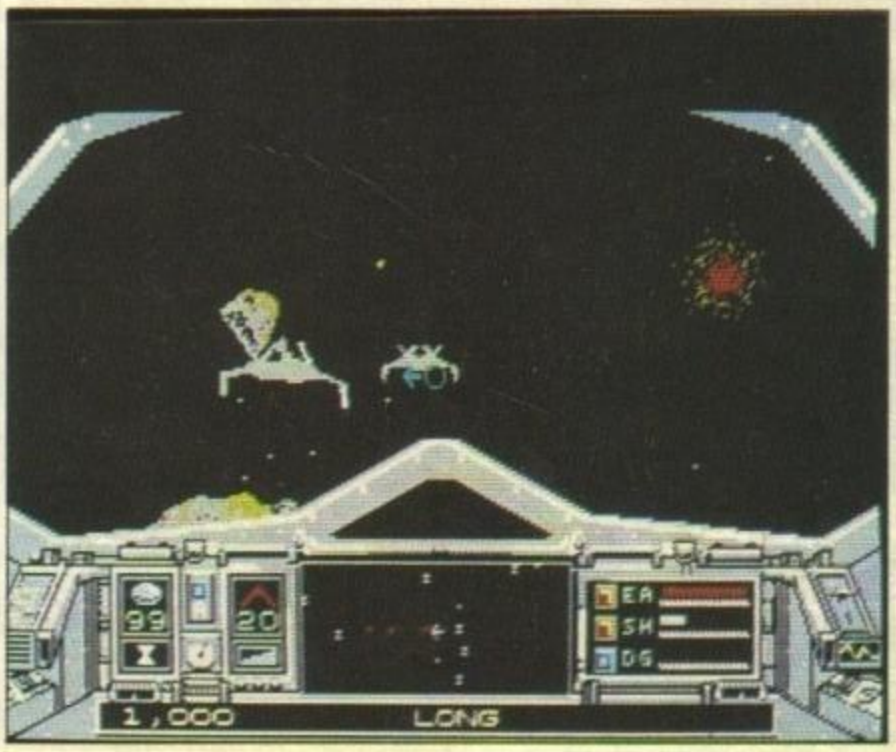
Utilizzando la tastiera, il mouse ed il joystick il nuovo, potrentissimo, Skyfox II Warp Fighter deve in questa versione recarsi nello spazio esterno per combattere gli Xenomorfi in una serie di dieci missioni.Queste comprendono fra l'altro lo scortare astronavi commerciali attraverso la zona di guerra, un attacco-blitz, dei ruoli difensivi e l'esplorazione dello spazio.

Una fascia di asteroidi separa il territorio della Federazione Terrestre da quello degli Xenomorfi. Il Warp Fifghter è armato di bombe al plasma, laser neutronici e mine antimateria per distruggere i mezzi e le basi nemiche (per non parlare degli asteroidi!). Per quanto lo stile di presentazione grafico sia diverso da quello del primo Skyfox, la struttura di gioco è molto simile ed è strutturata in fasi di lancio, intercettazione, distruzione e rientro per completare la missione.

Non viene utilizata tutta la gamma dei colori EGA, ma l'intelligente uso delle ombre crea una sottile atmosfera di Tecnoguerra. Il sonoro comprende solo delle moderate esplosioni e dei suoni laser - niente del genere di Mach 3 . Eccetto la più alta velocità ed i leggeri miglioramenti nella parte grafica, il gioco è una conversione diretta di quello per il Commodore 64. Anche se non si tratta di un gioco sconvolgente, Skyfox II è certamente un miglioramento rispetto al primo Skyfox in grafica, sonoro e giocabilità - ed offre una certa varietà nelle sue dieci missioni e cinque livelli di difficoltà.

PC: Globale 77%
Disco £ n.p.

▼ ***Uno* Skyfox *traverstito da seguito — grafica veloce e tanta, tanta azione***



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN'ASTRONAVE PIENA DI GUAI

PANDORA

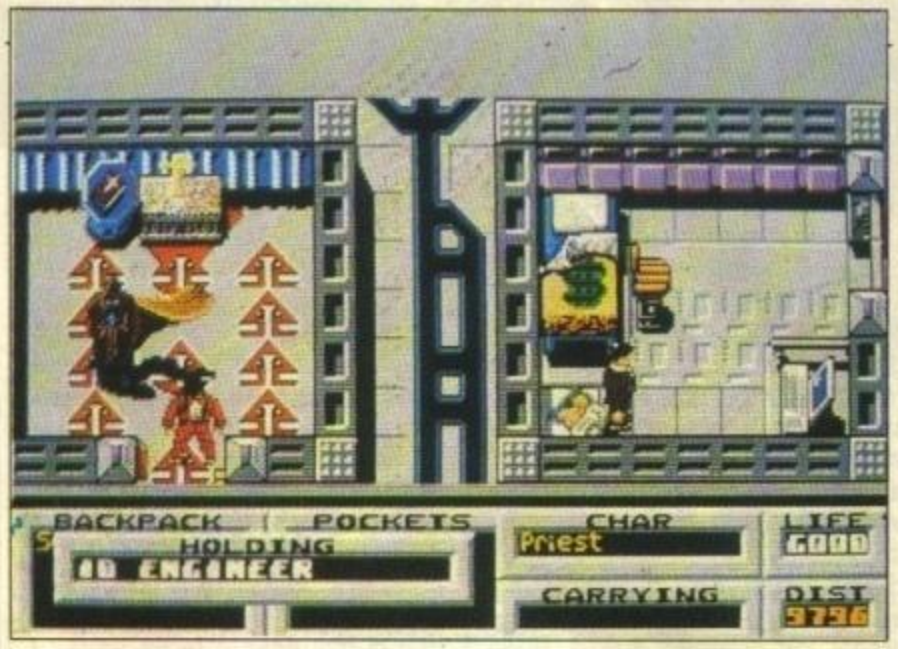
Firebird

Presentatndosi con un'impostazione grafica piuttosto diversa da quella della versione per Commodore 64, è in sostanza la stessa vicenda di un dramma interstellare. Un esperto nel recupero di persone è stato teletrasportato all'interno dello scafo abbandonato della Pandora soltanto per ritrovare molti dei componenti dell'equipaggio smarritisi a causa di un'improvvisa pazzia oppure morti. Oltre a dedicarsi alla ricerca di oggetti alieni da trasportare sulla propria nave, il nostro eroe dovrà fare i conti con l'efficientissimo sistema di sicurezza della Pandora e con un giovane teppista di bordo.

La parte principale di questo arcade adventure con inquadratura dall'alto consiste nella raccolta di vari oggetti e nell'interazione coi restandi membri della ciurma. Personaggi come il giovane delinquente sembra interessato solo alla violenza — i personaggi più ragionevoli, comunque, potrebbero chiedervi delle cose; per esempio, il chimico che vuole una 'buona lettura'. Se riuscite a trovare l'oggetto adatto, ritornate dal chimico, e tenendolo in mano — piuttosto che nelle vostre tasche o nello zainetto — potrete mercanteggiare con lui per ottenere un altro, più utile oggetto. Quando si termina una partita il punteggio ottenuto si riferisce al numero di artifatti alieni raccolti.

Il miglioramento più evidente nella versione per ST è nella grafica, che si dimostra molto bella e incredibilmente definita. Sfortunatamente l'animazione non è altrettanto impressionante ed il sonoro è praticamente inesistente. Lo scrolling consiste in movimenti improvvisi nella direzione in cui siete diretti piuttosto che seguire fluidamente il movimento del personaggio, come invece accadeva sul C64.

Nessuno di questi fattori penalizza la giocabilità e in verità la relativa lentezza lo rende un po' più facile, e meno irritante da giocare, dal momento che i personaggi non si spostano con un movimento-lampo.



▲ *La grafica della versione Atari ST...*

I miglioramenti più consistenti si scoprono nella maggiore quantità di artifatti alieni (moltissimi) da raccogliere ed un limite di tempo che non vi annienta all'istante — dal lato opposto il vostro punteggio è invece ridotto.

Questa caratteristica 'user-friendly' del gioco viene in parte rovinata dalle barriere di sicurezza che uccidono all'istante.

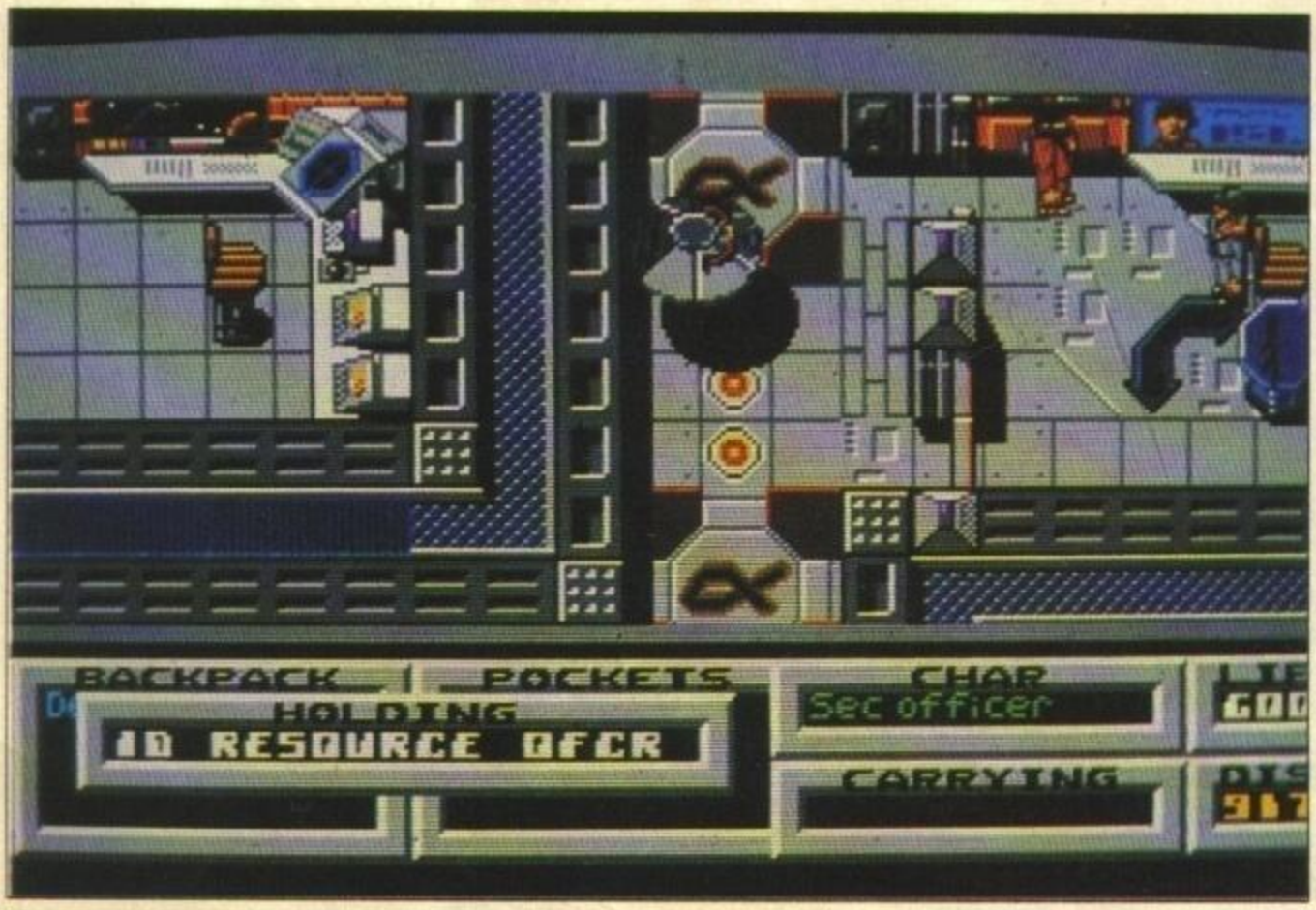
Sebbene le potenzialità dell'ST non vengano sfruttate al meglio — tranne che nella grafica — questa è una conversione abbastanza decente ed un rompicapo pieno d'atmosfera che non richiederà un tempo eccessivo per essere risolto.

La versione per Amiga non differisce molto da quella per ST nella presentazione o nello schema di gioco, ma è una vera delusione, poiché non è stato applicato alcun miglioramento diretto a facilitare il gioco o ad abbellire la grafica dell'astronave. La maggior parte degli oggetti sono false piste che offrono poco più di una piccola sfida, sebbene ad essere onesti il gioco si rivela interessante come alternativa agli accade/adventure che in generale hanno fatto la loro apparizione sulle macchine a 16-bit.

Un punto a favore della versione Amiga è la sua ottima colonna sonora ed un semplice ma efficace utilizzo di un aumento di volume quando il giocatore comincia ad avvicinarsi al personaggio del pianista. La grafica dei fondali è ben disegnata, la presentazione è in generale abbstanza alta, ma ciò che penalizza il gioco è lo scrolling improvviso e la cruda animazione dei personaggi principali. Entrambi questi problemi potevano essere risolti facilmente avvantaggiandosi delle capacità più potenti tipiche dell'Amiga.

ST: GLOBALE 79%
Amiga: GLOBALE 72%

▼ *...e quella non molto differente dell'Amiga: anche stavolta la conversione è quasi diretta*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FOOTBALL MANAGER II

Addictive Games/Prism Leisure

Football Manger, creato da **Kevin Toms** della Addictive Games, ha avuto un incredibile successo. Sin dalla sua prima versione per ZX-81, sei anni fa, ne sono state vendute più di mezzo milione di copie. Il gioco é tuttora molto richiesto, a dimostrazione che non sono necessarie una grafica in altissima risoluzione o una colonna sonora ultrapolifonica per rendere un programma un successo. Questo suo successore sarà all' altezza del grande classico?

Il gioco vero e proprio é la gestione della squadra, mentre il calcio, le partite, sono solo simulate. Selezionate una squadra delle 92 disponibili e cominciate la vostra lotta per raggiungere la vetta del campionato.
Tutto comincia nell' equivalente inglese della nostra serie C2, con mezzo milione di sterline in banca ed un finanziamento extra dello sponsor. Lo scopo è di portare la squadra in serie A, farcela restare e vincere più campionati possibili man mano che si presentano.
La differenza dal primo Football Manager sta nella possibilità di scegliere i giocatori per ogni partita, in modo tale da adottare divrese tattiche a seconda degli avversari, facendo così anche da allenatore.
Per la partita devono essere pronti undici giocatori e due riserve, altrimenti si perde automaticamente.
I giocatori hanno degli attributi di "abilità" e "forma fisica" e giocano, di conseguenza, contro i loro avversari naturali (centravanti contro portiere ad es.). La squadra é divisa nelle tre parti canoniche: difesa, centrocampo ed attacco con l' aggiunta di un portiere come ultima difesa. I giocatori possono intraprendere qualsiasi ruolo, anche se disporli in posizioni diverse da quelle tipiche del loro ruolo abbassa l' abilità ad 1; la forma fisica non viene invece alterata dalla disposizione.
Come nel primo programma non si ha il controllo della partita vera e propria: tutto quello che si può fare é guardare il video mentre si svolge l' incontro. Le "moviole" vanno prese un pò con le pinze: a volte capita ad esempio di vedere un gol che non é ancora stato segnato, i giocatori si muovono come in una comica e cose del genere.
Le tattiche di gioco dipendono da diversi fattori: gli attributi dei singoli giocatori, la formazione avversaria ed il fattore medio di abilità di ogni gruppo di giocatori. Usando la strategie che si imparano nell' osservare le partite degli avversari si possono allenare i giocatori migliorando la loro abilità. E' sempre presente anche un fattore casuale affinché la partita non si trasformi nella cronaca di una vittoria annunciata della squadra più forte. Fra un tempo e l' altro si può cambiare la disposizione dei giocatori e fare entrare le riserve, a seconda dell' impressione che ha dato la squadra avversaria.
Come sempre un giocatore può infortunarsi (e quelli con meno del 50% di forma fisica non possono giocare), essendo così costretto a saltare una o più partite per il tempo necessario a curarsi.
La situazione finanziaria della squadra va sempre tenuta sott' occhio: le perdite sono inevitabili a causa delle partite perse e degli acquisti di altri giocatori ma, se il conto rimane in nero, é possibile giocare anche con pochi soldi.
I giocatori possono essere acquistati a prezzi variabili a seconda dei loro attributi. Ogni offerta va fatta entro dei limiti accettabili, altrimenti il giocatore in questione viene eliminato o acquistato da un' altra squadra. Mano a mano che la squadra procede nelle classifiche il valore dei giocatori aumenta e, con l' alternarsi delle fortune della squadra, la posizione in classifica viene modificata.
Alla fine di ogni stagione tre squadre vengono promosse, mentre altre tre retrocesse nella divisione inferiore.
Avendo avuto sei anni di tattiche calcistiche da cui prendere spunto, Football Manager II é una vera delusione. Seguendo la vecchia tattica calcistica, squadra che vince non si cambia, non c'è nulla di particolarmente innovativo che sia valso il tempo d' attesa. Comunque dal momento che il gioco originale era di alto livello e che qualche piccolo miglioramento é stato introdotto, consigliamo questo programma a tutti gli appassionati sia di calcio che di giochi strategici in generale.

▲ *Il menu delle opzioni, ricco ed accessibilissimo (ST)*

ST: Globale 65%

Il testo fa la parte del leone. La grafica delle moviole é superiore alla media, ma sono presenti solo sporadici effetti sonori. L' uso del sistema WIMP é stato ridotto al minimo con l' uso di un mouse ultrasensibile. Ci sono nove livelli di difficoltà a disposizione e la possibilità di salvare una partita su disco.

Disco £39.000

▼ *La gestione del Campionato su Amiga*

▼ *Il replay di un'azione di gioco su Atari ST*

Amiga: Globale 65%

La versione Amiga é praticamente identica a quella per ST e non é stato fatto nessun tentativo di migliorare il gioco.

Disco £39.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLATOON

Ocean

Quasi sei mesi dopo la pubblicazione dell'originale ad 8 bit di questo gioco che ha ricevuto ampi consensi (C64 92%, Spectrum 84%), arrivano finalmente le versioni a 16 bit!
La versione per ST - così come quella per Amiga - sono opera della Choice Software, mentre quella per PC è frutto degli sforzi del solo Nick Sheard. Entrambi i giochi seguono fedelmente la struttura del programma originale, con sei quadri distinti. Nel primo il giocatore deve guidare un soldato attraverso un albirintica giungla. Evitando le trappole preparate dai VietCong ed i soldati nemici, bisogna anche recuperare una carica esplosiva per far saltare un ponte. Nel livello successivo bisogna frugare le capanne di un villaggio locale in cerca di equipaggiamento e di una botola. La botola conduce al terzo livello, costituito da un sistema di tunnels visti in 3D ed in soggettiva.
Un mirino "intelligente" permette di spostarsi nelle gallerie e, in particolari circostanze, di esaminare oggetti. Bisogna recuperare dei razzi illuminanti ed una bussoila prima di poter avere accesso alla quarta fase, che si apre in un bunker. In questa sezione bisogna difendersi da un attacco nemico utilizzando in maniera intelligente le proprie limitate munizioni ed i razzi. Se si riesce a sopraviver all'attacco, la tragica notizia che ci accoglie è che un attacco aereo delle truppe americane è previsto proprio sul punto in cui noi ci troviamo. Usando la bussola, ci se deve allora aprire la strada verso un riparo, dove sfortunatamente troviamo però il folle sergente Barnes, deciso a non lasciare entrare nessuno nel riparo.
A mali estremi... Così cinque granate sono quello che ci serve per salvare il nostro plotone.
La versione PC inizia con una musica che imbarazzerebbe uno Spectrum, na in seguito vengono utilizzati pochi effetti sonori: l'Atari ha invece una musica suonata in sottofondo ed adeguati effetti sonori.
La grafica su entrambe le macchine è realizzata molto bene, anche se sull'ST è di gran lunga superiore - una opzione EGA non sarebbe stata un danno per il PC. Platoon rimane sempre un gioco piuttosto "duro" e la tecnica di flip screen usata sul PC non aiuta molto, mentre sull'ST lo scrolling è ottimo (anche se rallenta in maniera inquietante quando sullo schermo sono presenti due soldati) ed i punteggi più alti sono intelligentemente salvati su disco. Entrambe le versioni vi faranno passare dei pomeriggi piuttosto intensi prima del duello finale col sergente Barnes.

PC: Globale 83%
ST: Globale 90%
Disco £39.000

▲ *Sopra,* Platoon *nella versione per Atari ST, sotto in quella per PC IBM e compatibili*

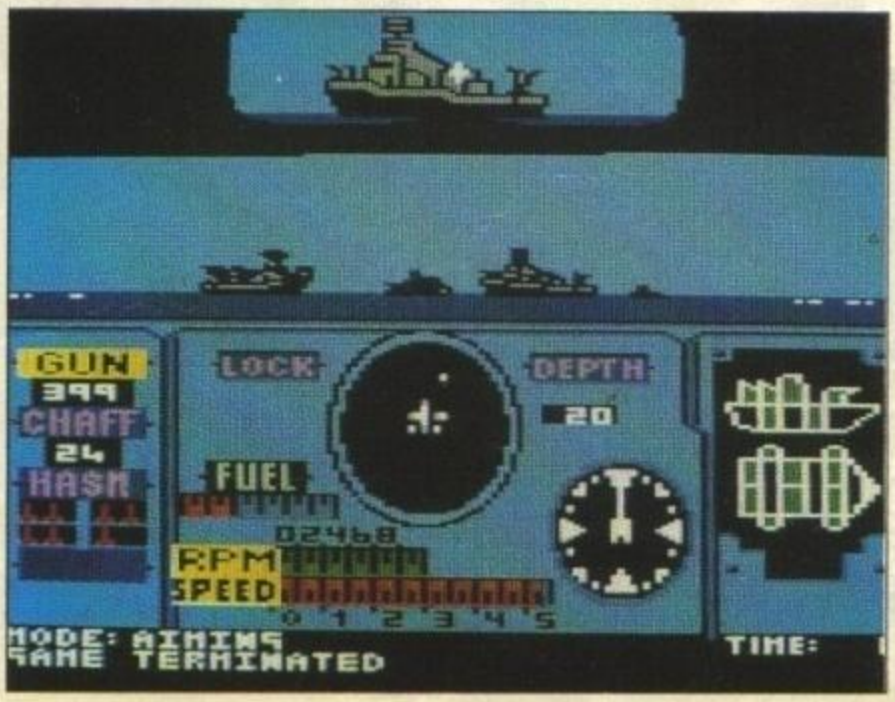
P.H.M. PEGASUS

Lucasfilm/Electronic Arts

Noah Falstein si é unito al team della Lucasfilm per regalarci questa versione per PC del loro simulatore con azione arcade basato sull' aliscafo da combattimento Pegasus, che ha ricevuto un buon 76% nella sua versione per C 64 su Zzap!.
Sul Commodore quello che dava profondità al gioco erano le sue missioni multiple: la Electronic Arts deve essersene accorta, perchè questa versione comprende dieci nuove missioni, che portano cosl il totale a diciotto azioni di guerra.
Queste variano dal probabile, come l' intercettare motoscafi carichi di droga al largo di Miami o scortare navi militari nel Golfo Persico alla missione più incredibile di tutte: affondare la Bismark. Le missioni hanno molti gradi di difficoltà ed offrono una grande quantità di divertimento a lungo termine.
Il PC usa il grigio e le tipiche tonalità miltari per creare l' atmosfera, anche se molte missioni creano la maggiore atmosfera attraverso la tensione che riescono a creare nel giocatore. I suoni sono limitati a qualche effetto casuale, senza i rumori dei motori delle varie navi o del lancio di missili presenti sul 64.
La velocità del gioco é stata aumentata, anche se non é cosl veloce quanto avrebbe potuto essere. Non sono state fatte modifiche alla struttura di gioco e la combinazione arcade-simulazione resta tale e quale quella del Commodore. Entrambe le versioni si assomigliano e, per quanto di buona qualità, l' aspetto della versione PC é quello di un gico ad otto-bit. PHM Pegasus supporta le schede grafica CGA, EGM ed Hercules MGA.

PC: Globale 74%
Disco £ n.p.

▼ *Simulaione bellica di discreta qualità, quella di* PHM Pegasus



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

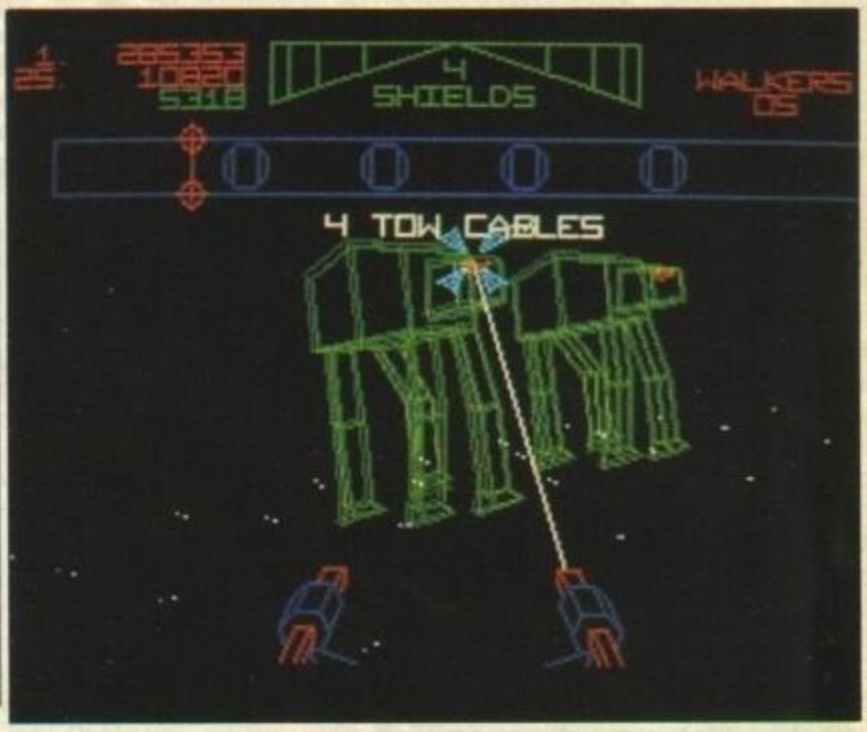
THE EMPIRE STRIKES BACK

Domark

Seconda parte della trilogia di videogames relativa alla saga cinematografica di *Guerre Stellari*, questo *The Empire Strikes Back* appare in questi giorni anche su Commodore 64 e ZX Spectrum.
La versione ST è stata programmata, come quella per lo Spectrum, dai creativi della *Vector Grafix* ed utilizza una grafica a colori rapida e brillante che ricrea perfettamente il look del gioco da bar (che qui in Italia non è stato purtroppo mai importato).
Il gioco è diviso in quattro sezioni e si apre con una sequenza ambientata sul glaciale pianeta Hoth, nella quale Luke Skywalker corre su di un deserto ghiacciato cercando di bloccare le trasmissioni delle Sonde Imperiali. Nel secondo quadro, la battaglia è contro i giganteschi "elefanti meccanici" AT-AT ed i più piccoli e veloci AT-ST - oltre che con i laser si combatte utilizzando anche dei cavi che, lanciati fra le gambe dei mezzi nemici, li fanno "inciampare" e schiantare a terra. Nel quadro successivo il giocatore rappresenta il mercenario galattico Han Solo, impegnato in una battaglia contro i caccia imperiali TIE (già visti nel primo Star Wars).
Distruggendo i caccia ed intercettando i loro colpi si accede quindi all'ultimo quadro, in cui bisogna attraversare una fascia di velocissimi asteroidi senza urtarli.
Ci sono tre livelli di difficoltà, che vengono selezionati all'inizio del gioco. *The Empire Strikes Back* è una stupenda conversione, che presenta dei notevolissimi miglioramenti rispetto al primo Star Wars :in questo programma sono state riportate anche le più piccole caratteristiche del coin op. La grafica è stata realizzata con precisione assoluta ed è animata stupendamente. La parte sonora è costituita da una buona versione della musica del film - e comprende anche delle frasi sintetizzate - che complementa pìerfettamente gli effetti sonori.
Anche se il gioco in se è piuttosto datato, la conversione per ST è veramente perfetta e rende il gioco un programma "da assuefazione".

ST: Globale 89%
Disco £ n.p.

▼ ***Uno dei micidiali AT-AT de*** **L'Impero Colpisce Ancora**



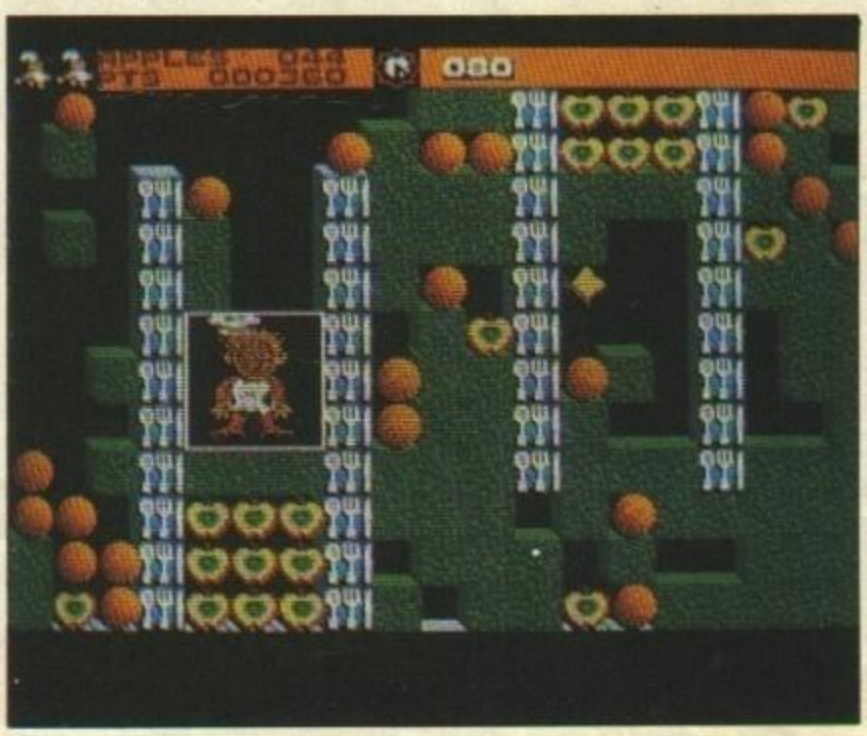
ROCKFORD - THE ARCADE GAME

Electronic Arts

Due mesi dopo la sua comparsa su ST e PC, *Rockford - The Arcade Game* è finalmente arrivato anche sull'Amiga.
Mantenendo molto dello spirito del primo Boulderdash, Rockford corre in giro per un labirinto sotterraneo alla ricerca di oggetti, evitando nemici ed utilizzando di quando in quando degli oggetti magici. In questa sua incarnazione arcade (questa è la conversione del coin op prodotto dalla Arcadia) Rockford ha perso molto del suo look da insetto in favore di un aspetto più umano, nel quale gli è decisamente più semplice impersonare personaggi come il Cacciatore, l'Astronauta ed addirittura il Dottor Frankenstein nel quinto livello. Il gioco è diviso in "mondi", ognuno dei quali è composto di quattro livelli a loro volta costituiti all'incirca da quattro schermate di gioco piene di pericoli e che vanno completate entro un certo limite di tempo.
Questa versione ha alcune ottime musiche e rispettabilissimi effetti sonori, una grafica migliorata rispetto all'originale tramite un uso attentissimo delle sfumature di colore ed un nuovo effetto di pseudo 3D, ma la sua caratteristica più evidente è probabilmente la routine di scrolling ultraprecisa che contraddistingue il programma. Nonostante questo, la qualità generale è decisamente bassa rispetto agli standards attuali dei coin ops ed alcuni cambiamenti rispetto a Boulderdash, come il livello in cui Rockford deve raccogiere delle mele vestito da cuoco mentre viene inseguito da strani Serpenti-Hamburger, hanno rovinato un pò lo spirito del gioco. Al di là della grafica, comunque, la struttura è rimasta virtualmente la stessa e val la pena dare un'occhiata a questo titolo - a meno che non siate già degli appassionati di questo genere di giochi.

Amiga: Globale 76%
Disco £ n.p.

▼ ***Il simpaticissimo personaggio che ha fatto storia nel mondo dei videogames:*** **Rockford**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PHANTASM

Exocet

Il secondo prodotto della Exocet continua la politica di promozione di nuovi talenti nell'industria del software, politica che ha contraddistinto sin dall'inizio questa software house di recente formazione. Phantasm è stato realizzato da Ron De Santi — ed è la sua prima, graficamente splendida, opera.

Uno spettro non è altro che un'illusione, un frammento dell'immaginazione che può aiutare a fuggire dalla, a volte deprimente, realtà materiale. Il Phantasm della Exocet vede i vostri sogni prendere una piega decisamente militaristica con voi alla guida di Pegasus, il vascello spaziale definitivo. Utilizzando la potenza dei suoi sofisticati motori il Pegasus si avventurato in un tempo diverso di una galassia sconosciuta oltre una bellissima luna. Ma non c'è tempo per gustare la bellezza del paesaggio, perché navi spaziali nemiche attendono in agguato il vostro arrivo e bastano pochi, precisi colpi per rovinare i potenti motori in pochi secondi.

Colto di sorpresa, il Pegasus viene attratto dalla forza gravitazionale di quella luna e comincia ad avvicinarsi inesorabilmente alla sua superficie. I motori ad impulso salvano l'astronave da una fatale collisione e vi consentono di spostarvi lungo il nuovo ambiente — e di combattere. La luna si rivela infestata da orde di vascelli alieni che non hanno niente di meglio da fare che infierire sul già sfortunato Pegasus. Sembra impossibile sconfiggere tali amenità extraterrestri; ma da un oscuro recesso della vostra mente sorge il ricordo di una misteriosa Ricostruzione aliena. Tali incredibili apparecchiature sono rinomate per la loro capacità di rimettere assieme i resti di navi aliene distrutte. Se riuscite a trovare e distruggere questi otto artifatti alieni forse avete ancora una possibilità di farcela...

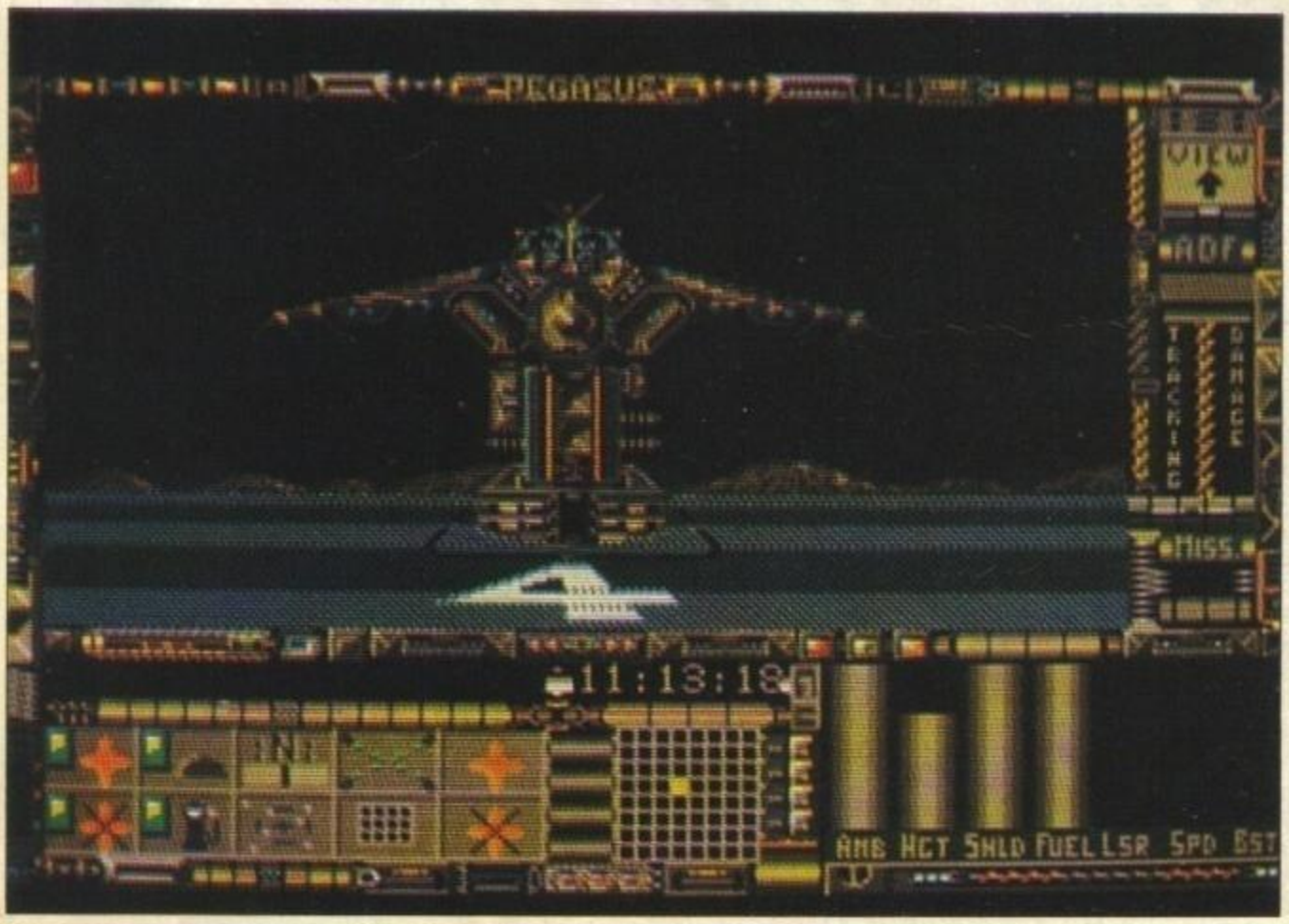
Phantasm si presenta nel più classico 'stile Tau Ceti', offrendo una un'vista vista combattimento tridimensionale dal posto di guida dell'astronave ad un paio di metri dalla superficie della luna aliena. Il joystick controlla i movimenti verso destra e verso sinistra, e l'accelerazione attraverso lo spostamento in avanti o verso l'indietro della sua leva — raramente ci si ritrova a dover controllare l'altitudine attraverso la tastiera. Le armi principali del vascello sono i laser Phloxer, ma questi sono coadiuvati da otto AMB (Anti-Missile Blaster, ovvero Annientatori di Missili), utili per scopi difensivi. L'utilizzo di queste armi viene facilitato da uno scanner radar sovrimposto al vetro della cabina sullo stile di Backlash. Dato che tanto gli alieni quanto gli edifici vengono raffigurati come semplici puntini bianchi su questo radar, occorre molta esercitazione per poter sfruttare al meglio tale sistema di rilevamento.

Altri strumenti comprendono un'ADF (Automatic Direction Finder, cioé Ricerca Automatica della Direzione) ed un indicatore di tracce; gli indicatori di 'status' vengono rappresentati sotto forma di finestre nella parte bassa dello schermo. La riparazione ed il rifornimento del Pegasus si ottiene con una lenta e delicata collisione contro uno dei depositi alieni di rifornimento.

Il gioco possiede quattro livelli di difficoltà crescente, che possono essere selezionati all'inizio, in modo da offrire una sfida a lungo termine. Non è facile completare il gioco, soprattutto perché manca un'opzione di salvataggio del-

▲ *Immagini surreali quelle di* **Phantasm**

▼ *Questa torre enorme ricorda quasi una delle inquadrature di* **Typhoon**



ATARI ST
Disco £ 29.000.

Phantasm si distingue per il genere incredibilmente dettagliato e graficamente stupendo di strumentazione che in genere siamo soliti associare ai giochi Psygnosis, e si rivela istantaneamente piacevole. La presentazione è potenziata anche da alcuni begli effetti sonori. Ma essendo molto simile a Tau Ceti, manca però della profondità e complessità di struttura che attribuì tanto successo tale gioco. Come shoot'em up bello e veloce, Phantasm è al di sopra della media e potrebbe valere un'occhiata.

GLOBALE 73%

AMIGA
Disco £ 29.000.

L'unico miglioramento (rispetto alla versione ST, n.d.t.) è una serie di icone in sostituzione alla finestra di "rapporto danni", in cui le icone scompaiono mano a mano che i sistemi ad esse relativi vengono distrutti.
Eccetto la parte musicale, comunque, il gioco per Amiga è virtualmente identico a quello per ST.

GLOBALE 73%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPOSSIBLE MISSION II

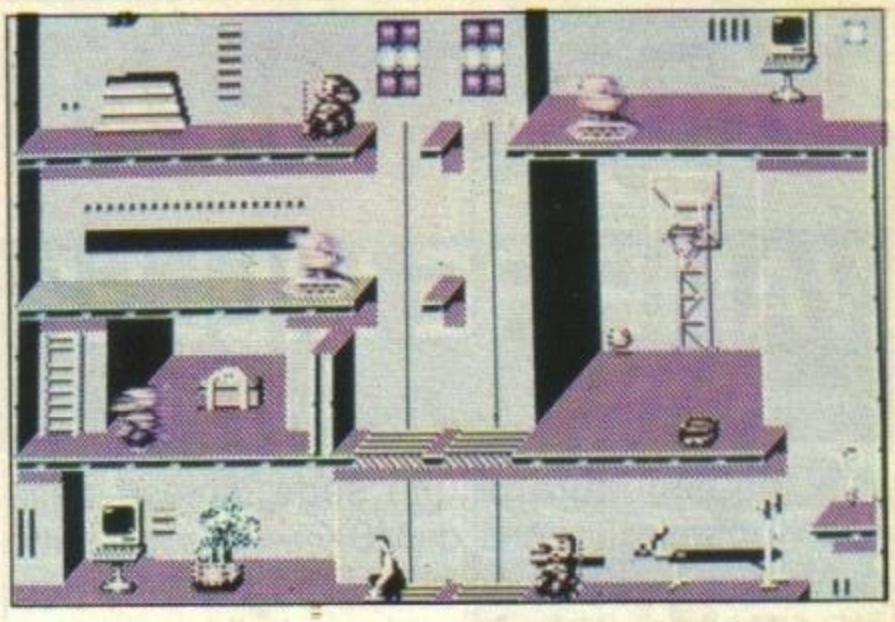
Epyx

Continuano le conversioni di questo stupendo "seguito" e ,dopo C64, Spectrum, ST ed Apple nel mondo degli 8-bit, sembra che non siano ancora finite.
La versione per PC è stata programmata dal Novotrade Software Studio - sono le stesse persone che hanno scritto il programma originale - mentre la versione per Amstrad è stata realizzata con uno splendente esempio di Glasnost dai programmatori ungheresi della Andromeda Software.
La struttura di base del gioco rimane fedele alla formula del primo *Impossible Mission*; scale e piattaforme, correre e saltare per raccogliere codici ed oggetti evitando sei tipi di robots. Il gioco carica una torre/livello per volta, e si ha la possibilità di salvare la posizione di gioco sul dischetto stesso.
Graficamente il PC si comporta molto bene - la sua mancanza di colori non si é fatta veramente sentire — dal momento che anche sull' ST vengono utilizzate relativamente poche tinte. Oltre a questo il chip a 16 bit del PC rende il gioco estremamente veloce, tanto che é difficile distinguerlo da un ST se non per il sonoro.
Nella versione per Atari ST, a dispetto del potenziale di questa macchina, si ha l'impressione di trovarsi di fronte ad una diretta trasposizione del gioco per C64. La grafica è molto più nitida e dettagliata ed i colori vengono usati molto bene, ma nel complesso il gioco è stato preso dal C64 e messo nell'ST — persino il grido dell'agente 4125 quando precipita.
Un altro piccolo difetto é l' eccessiva difficoltà del gioco, con solo mezz' ora o giù di lì disponibile per completare ogni torre, che viene ben presto ridotta dalle frequenti morti.
In entrambi i giochi, comunque, é stato mantenuto lo spirito del gioco originale, ed é per questo che consigliamo agli appassionati del genere l' acquisto della versione adatta alla vostra macchina.
In definitiva I*mpossible Mission II* contiene un sacco di sfida e, nella conversione da una macchina all'altra, ha conservato la stessa qualità del gioco originale rendendolo così in ogni caso un ottimo prodotto.

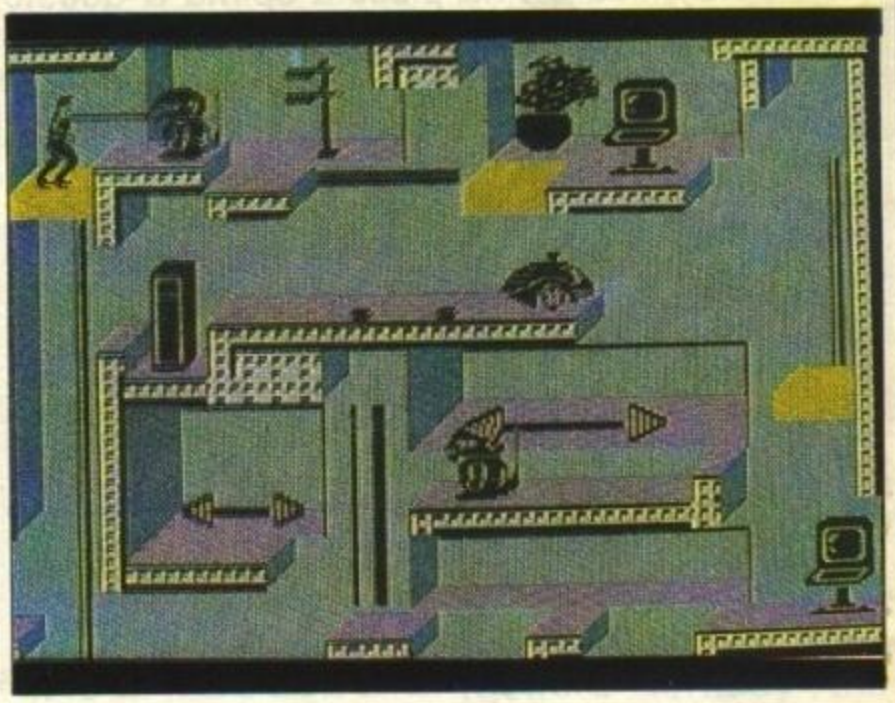
PC: Globale 84%
Atari ST: Globale 85%
Disco £29.000

ALTRE VERSIONI

Abbiamo appena ricevuto (troppo tardi per inserirla) la versione Amiga, per cui non mancate di leggere la recensione del prissimo numero!



▲ ***Sopra,*** **Impossible mission II** ***nella versione per Atari ST***



MASTERS OF THE UNIVERSE

Gremlin Graphics

Questo è il terzo gioco a portare il marchio dei Masters ed il primo ad apparire sull'ST. La Gremlins Graphics sembra avere mantenuto completamente la struttura di gioco della versione ad 8 bit. Tutta la storia è incentrata sugli sforzi di He-man di recuperare gli otto accordi -sparsi nell'America dei giorni nostri- che una volta riuniti riattiveranno la chiave cosmica e lo faranno ritornare al Castello di Greyskull.
Sfortunatamente alcuni degli accordi sono nelle mani degli sgherri di Skeletor e solo sconfiggendoli sarà possibile riattivare la chiave.
Il gioco è diviso in quattro sezioni, unite da una visione dall'alto della città in balia delle forze di Skeletor. Nella prima sezione - ambientata in un vicolo- He-man fronteggia tre "cattivi" disegnati incredibilmente bene in un combattimento a mani nude. Anche se con alcuni tocchi grafici notevolissimi, questa sezione ha poche mosse di combattimento e risulta difficile da controllare, rovinando così il gioco.
Se si riesce a superare il quadro, il gioco prosegue comunque con un shoot 'em up in cui He-man guida un mirino con cui deve coprire la vetrina di un negozio, davanti alla quale appaiono nugoli di nemici che si gettano subito su di lui. Graficamente ancora stupenda, il gran numero di avversari rende problematico riuscire a risolvere questa sezione.
Il quadro successivo vede He-man in equilibrio su un disco levitante, allacciato in una lotta mortale con i soldati di Skeletor. L'ultima sezione rappresenta invece il "duello finale" fra He-man e Skeletor, in equilibrio su di una precaria piattaforma basculante dalla quale i contendenti cercano di far cadere l'avversario.
La musica introduttiva e gli effetti sonori di Benn Daglish contribuiscono a creare una certa atmosfera: è un peccato che questa sia rovinata dalla pessima struttura di gioco -correre per le strade è noioso, e la bella grafica non riesce a nascondere una programmazione affrettata. Così senza alcun miglioramento rispetto alla versione ad 8 bit, Masters of the Universe è una conversione che sarebbe stato meglio non fare.

ST: Globale 52%
Disco £ 29.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

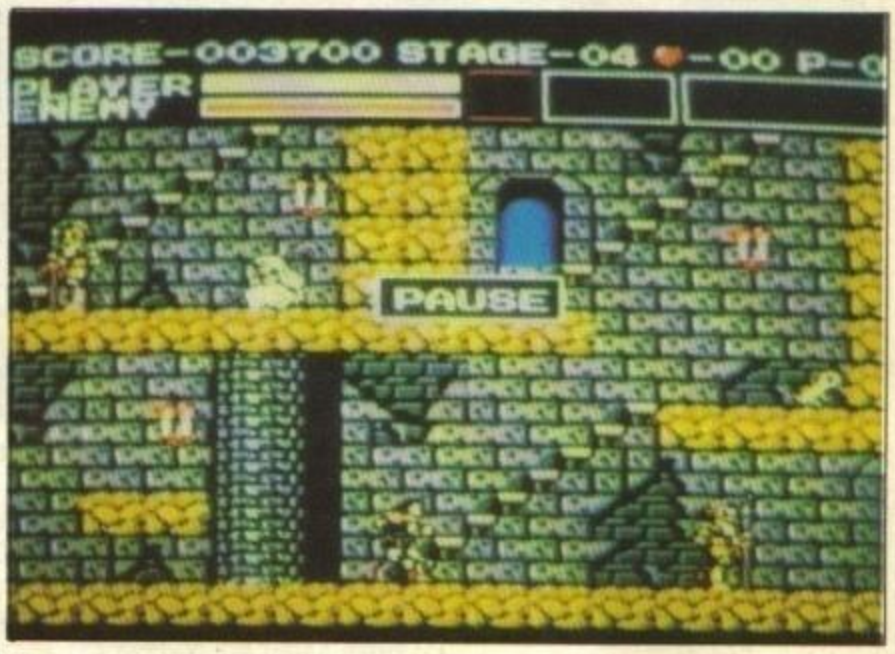
http://www.oldgamesitalia.net/

DRACULA CI RIPROVA

VAMPIRE KILLER

Konami

Con l'apertura di una sede inglese della Konami gli utenti di MSX — e soprattutto di MSX 2 — possono di nuovo sperare in una importazione di giochi anche in Italia.
Noi di TGM vogliamo, con le recensioni di questo numero, dare una piccola spinta a questo processo di commercializzazione, sperando di ricevere al più presto consensi sia da parte vostra che da parte degli importatori stessi.



▲ *L'eroe in una delle pericolose stanze del maniero*

Silenzio, il film sta per cominciare. Tenetevi stretti al joystick, potreste aver paura...
Come inizio non c'è male, ma già dal primo schermo capirete che non sarà facile arrivare a uccidere il conte Dracula.
E' lo scopo che muove Simon Belmont all'interno di un castello Transilvaniano, attorniato da minacciosi pipistrelli e da creature inverosimili e piuttosto spaventose. Il vostro Simon dovrà risolvere ben 18 schermi di gioco ritrovando in ognuno di questi una chiave che gli permetterà di accedere al livello successivo. Ma non è finita qui. Ogni tre schermi il nostro eroe dovrà affronatre una 'Camera del Male' che, una volta superata, gli darà la possibilità di recuperare tutte le energie perdute fino a quel momento al prezzo, però, di tutte le armi e protezioni che era riuscito a conquistare.

Il joystick muove il personaggio nelle quattro direzioni mentre per farlo saltare sarete costretti ad usare il cursore con la freccia in alto oppure — se siete così fortunati da averlo — il secondo pulsante di fire sul joystick, dato che il primo servirà, naturalmente, a colpire i 'cattivi' con l'arma che avete a disposizione.
All'inizio Simon è armato solo di una frusta, ma nel corso dell'avventura troverà una catena, una spada, un'ascia o una croce magica, ognuna capace di infliggere ai nemici colpi di intensità diversa. Per trovare tali armi e tutti gli altri oggetti utili per salvarsi da tante disgrazie, Simon dovrà uccidere i nemici, rompere le torce appese ai muri o aprire i forzieri.
Simon potrà inoltre trovare delle armi magiche, come per esempio l'Acqua Santa che, quando lasciata, è capace di provocare grandi disastri. Per impossessarsi delle queste armi, il nostro eroe potrà anche svegliare il Vecchio Signore del Tempo che incontrerà più volte in ogni schermo e che, spesso, è nascosto dietro i muri del castello che voi dovrete frantumare. Il Vecchio farà a Simon una proposta di scambio con un certo numero di 'cuori' che il nostro eroe ha raccolto durante il cammino. Per accettare tale proposta basta premere il tasto di fire (ammesso che abbiate cuori a sufficienza) altrimenti potrete rifiutare premendo il tasto SHIFT.
Potete anche uccidere il Vecchio, e guadagnare così 5000 punti, ma questo potrebbe costarvi parecchi cuori.
Anche le chiavi di colore bianco che consentono di accedere allo schermo successivo si trovano nei muri, per cui vale la pena spaccare tutto quello che potete.
Tra gli oggetti potrete trovare anche una mappa che sarà possibile consultare fino a tre volte premendo il tasto F2. Essa si rivelerà utilissima durante il gioco, soprattutto quando vi troverete in uno di quelli schermi in cui, per impossessarvi di una chiave posta in alto, dovrete lasciarvi cadere alla cieca nel vuoto!
Devo dire che le difficoltà di Vampire Killer crescono notevol-

▼ *Prima di avventurarvi nel castello del Vampiro dovrete attraversare questo giardino*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mente durante il gioco: ogni stanza presenta sempre mostri e situazioni diverse, e addirittura troverete passaggi segreti accessibili attraverso stretti cunicoli e che potrete percorrere abbassandovi e saltando contemporaneamente.
Vampire Killer è un'avventura mozzafiato che diventa sempre più difficile, ma questo non fa che aumentare la sua longevità. La grafica è disegnata benissimo, animata altrettanto bene ed accompagnata da una colonna sonora eccezionale e diversa in ogni stanza! Il gioco è molto ben studiato e già dopo la prima partita riuscirete a familiarizzare subito con i comandi che muovono il vostro Simon all'interno del castello. Un punto a suo sfavore è il fatto di dover cominciare tutto daccapo quando si perdono le tre vite a disposizione. Arrivare fino in fondo è un'impresa ardua ma entusiasmante, per cui *Vampire Killer* rappresenta davvero un buon investimento.

MSX II
Carttridge: £ n.p.

La cartuccia di gioco assicura, come al solito, la presenza istantanea del gioco in memoria all'accensione, e tutti i vantaggi dati dalla quantità di memoria aggiuntiva e dalla velocità di esecuzione. A questo proposito una nota per coloro (birbaccioni!) che hanno avuto per le mani la versione 'sprotetta' del gioco su dischetto: la lentezza dei lanci d'ascia di Simon e l'interruzione della colonna sonora nei passaggio fra uno schermo e l'altro sono dovute soltanto ed esclusivamente al fatto che non si tratta della versione originale su cartridge, nella quale è quindi assente qualsiasi difetto di animazione.

GLOBALE 89%

La grafica è disegnata benissimo, animata altrettanto bene ed accompagnata da una colonna sonora eccezionale e diversa in ogni stanza!"

HYDLIDE

T&E Soft

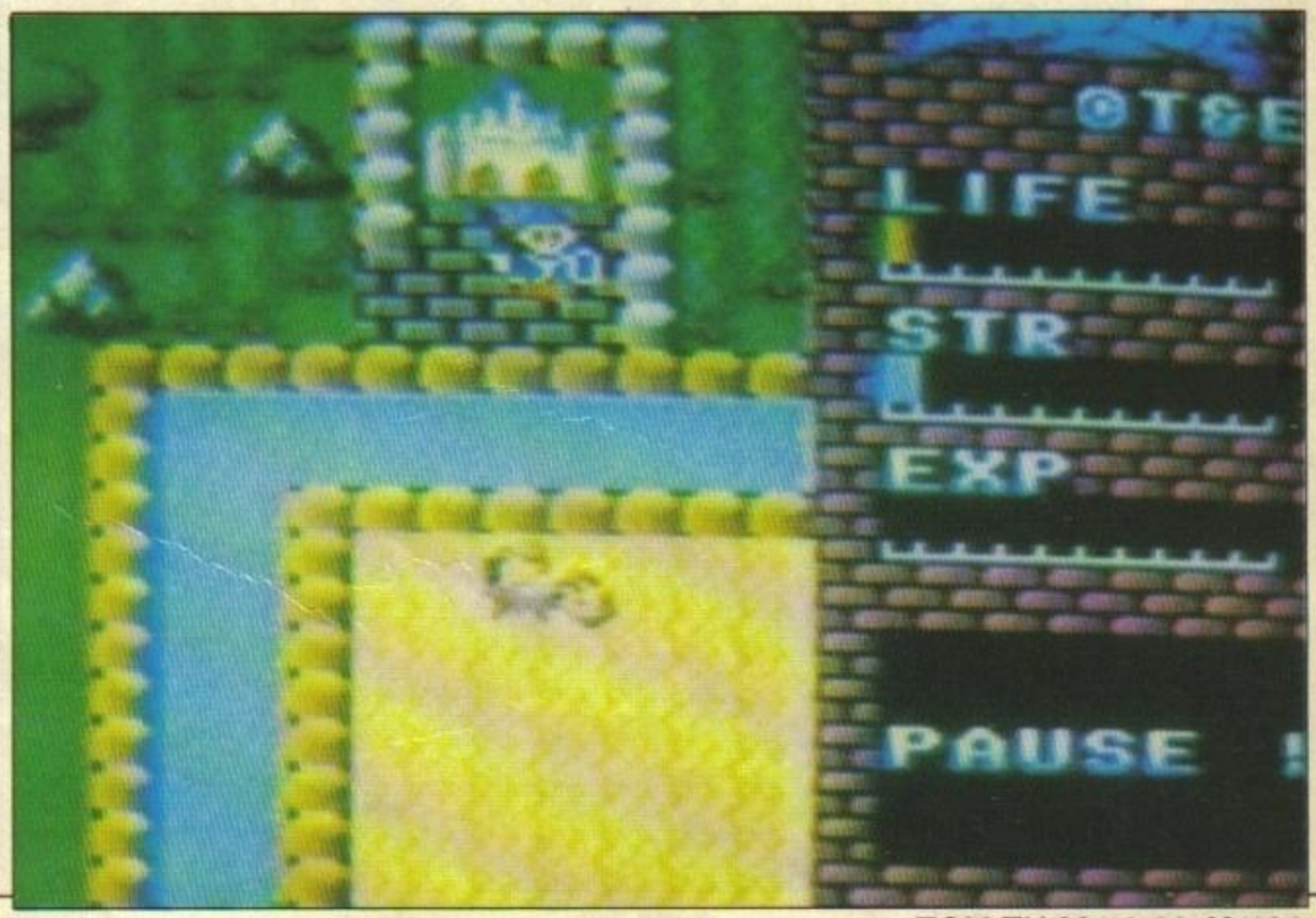
MSX 2
Ormai non c'è più speranza. Il regno è stato usurpato da un malvagio che ora minaccia di piegarlo per sempre sotto la sua tirannia. La pace che aveva sempre regnato su queste terre è ormai solo un ricordo, e poco o nulla rimane da fare. Ma voi non vi arrendete, sapete perfettamente che per ridare la serenità al vostro popolo dovrete ritrovare le leggendarie tre gemme magiche e servirvéne per sconfiggere il malvagio tiranno, restituendo il regno nelle mani del vostro buon sovrano.
Hydlide è un'interessante favola digitale fatta di sotterranei e mostri, armi magiche e fate. C'è tutto, come in ogni Fantasy che si rispetti, ma anche qualcosa di più: è un vero piacere giocarlo.
Il vostro eroe può muoversi nelle quattro direzioni principali, e in due modi diversi: in 'modo attacco' (attack), tenendo premuto il pulsante di fire, o in modo normale.
Come ogni eroe mortale avete a disposizione una quantità predeterminata di 'life', di forza vitale, che potrete aumentare con la vostra esperienza (EXPerience). Quest'ultima si acquisisce uccidendo i mostri, azione che incrementa anche la vostra forza fisica (STRenght). Questo è il concetto di base di *Hydlide*.
Lo schermo di gioco rappresenta sulla sinistra il vostro campo d'azione, mentre nella parte bassa sono visualizzati gli oggetti raccolti lungo la strada e sulla destra gli indicatori di 'status'.
Questi ultimi sono rappresentati da tre barre colorate che permettono di tenere d'occhio il vostro livello di forza vitale, forza fisica ed esperienza. Quando uccidete un mostro, la barra dell'esperienza (EXP) si allunga di qualche millimentro, in relazione alla 'cattiveria' del mostro. Quando la barra raggiunge il massimo, si ha un aumento dei livelli di LIFE e STRenght.
Se la barra di LIFE dovesse accorciarsi fino a raggiungere lo zero (il suo livello si abbassa quando venite colpiti) morirete.
Al di sotto di questi tre indicatori si trova un indicatore che rappresenta la forza del mostro che state affrontando, in modo da segnbalarvi quanto dovete ancora lottare per sconfiggerlo.
Il gioco prevede anche la possibilità di salvare e riprendere dalla memoria la situazione di gioco, utilizzando i tasti W(rite) e R(ead), oppure di effettuare tale salvataggio su disco assegnando ad ogni 'posizione' salvata un numero da zero a nove, avendo così a disposizione ben dieci salvataggi diversi.
Esiste per fortuna anche un comodo tasto di pausa, che vi permetterà di sospendere temporaneamente il gioco in caso di emergenza (squillo del telefono o del citofono, arrivo dei genitori o della vostra ragazza, etc.).

MSX II
Disco: £ n.p.
Hydlide **rappresenta un ottimo esempio di arcade-adventure, genere del quale troviamo tutti gli elementi più classici dei Role Playng Games. Azione e strategia si mescolano perfettamente, in un universo di sprite e di colori che — insieme a tutte le opzioni previste — dimostrano la professionalità con la quale il gioco è stato realizzato. Naturalmente** Hydlide **è dedicato in modo particolare agli appassionati del genere 'fantasy', ma il suo fascino non mancherà di conquistare tutti gli altri. Bene, ora non vi resta che provare questo simpatico gioco, ricorrendo magari agli aiuti che diamo in questo stesso numero o — se proprio non ce la fate — alla soluzione che sarà pubblicata fra un mese. Bun divertimento e... buona fortuna!**

GLOBALE 80%

"*Hydlide* è dedicato in modo particolare agli appassionati del genere 'fantasy', ma il suo fascino non mancherà di conquistare tutti gli altri."

▼ ***Il simpaticissimo guerriero di*** **Hydlide** ***esplora il territorio***



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

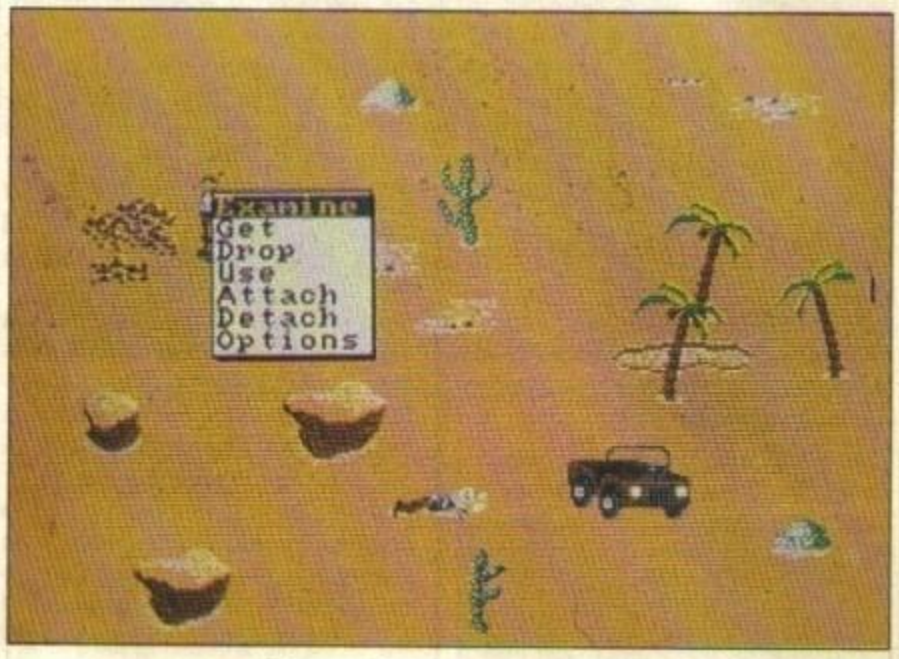
http://www.oldgamesitalia.net/

BERMUDA PROJECT

Mirrorsoft

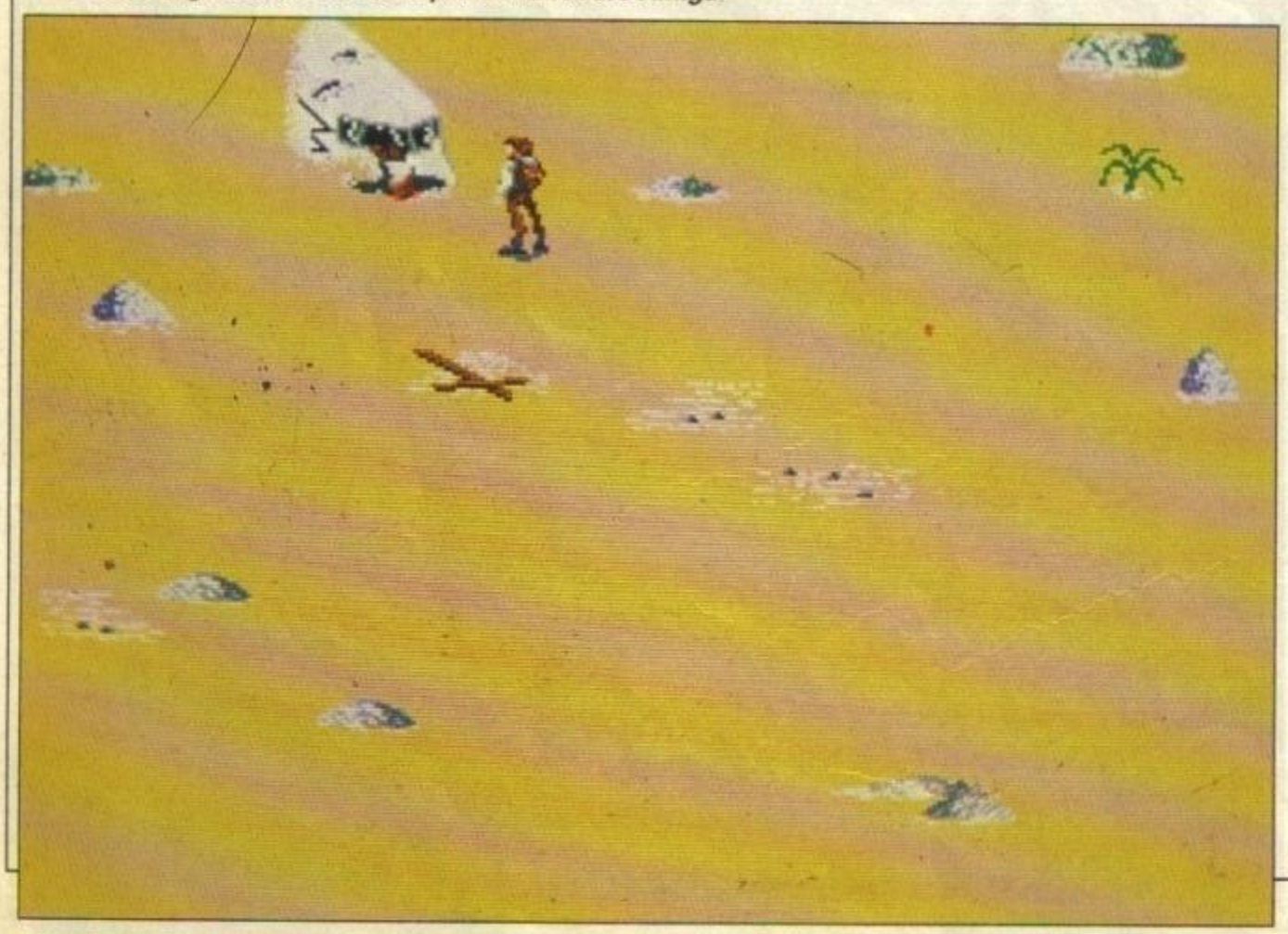
Fonte di miti e di misteri, un numero enorme di navi ed areoplani sono scom-parsi senza lasciare traccia da tempo immemorabile nel Triangolo delle Bermuda. Solo pochi fra le vittime di questo tratto di mare sono sopravvissuti e sono ritornati, sem-pre per raccontare strane storie. Naturalmen-te, sono anche molti gli aerei ed i piroscafi che hanno attraversato questa zona senza ripor-tare la minima anomalia. L'industria cinemato-grafica, editoriale ed il software ha spesso pre-so spunto da questo fenomeno per il proprio materiale : ora la **Mirrorsoft** usa le nozioni a di-sposizione dei suoi progammatori per offrirci un'interessante avventura dinamica.

▲ *Due immagini di* **Bermuda Project** *che mostrano i menu (ST)*



Con una sequenza di apertura che ricorda molto da vicino *Ikari Warriors* (un aereo che si schianta al suolo), Bermuda Project da una impressione iniziale di gioco estremamente curato nei particolari, cosi' come ogni recente prodotto Mirrorsoft. Subito dopo lo scomodo atterraggio su di una piccola isola all'interno del Triangolo, viene richiesto al giocatore di inserire il secondo disco mentre il computer suona una musica esaltante e ci presenta alcune immagini dell'avventura che stiamo per affrontare. Lo scopo di Bermuda Project é di riuscire a lasciare l'isoletta. La sequenza iniziale vi vede giacere a terra, scaraventati fuori dall'aereo nell'impatto, impotenti nel vedere l'areoplano bruciare allegramente poco distante. Se volete salvare qualcosa dal mezzo, il vostro primo scopo è di riuscire a domare le fiamme. Il gioco è quasi tutto in tempo reale, e cosi' perdere troppo tempo a pensare puo' rivelarsi un grosso errore. Riuscendo a spegnere l'incendio troverete numerosi oggetti che potete aggiungere al vostro inventario, cosa che potrete fare anche seguendo le impronte vicine alla carcassa dell'aereo . Con una struttura di gioco chiaramente da avventura - con grafica al posto del testo - richiede decisamente piu' cervello che violenza per essere completato. Il vostro personaggio viene rappresentato con una visione prospettica dall'alto (completo di zaino) mentre cammina qui e la' per lo schermo con un'aria decisamente spaesata. I suoi movimenti e le sue decisioni vengono controllati dal mouse che v iene usato per selezionare fra le opzioni che appaiono in alcune finestre. Ci sono tutti i soliti: "Esamina, Prendi, Inventario, Load/Save", ecc. Lo scenario scorre solo quando il personaggio si avvicina al bordo dello schermo, ma nonostante questo lo scrolling non si rivela per niente fastidioso come potrebbe sembrare dalla descrizione. Ci sono effetti sonori sparsi per tutto il gioco e, anche se di qualita' non eccelsa sull'ST (ma nemmeno sfruttati al mas-simo su Amiga), si rivelano molto utili per avvis are di pericoli incombenti o ostacoli vari. Bermuda Project - un'idea interessante - fornisce abbastanza problemi che, uniti all'ottimo aspetto grafico, lo rendono un ottimo titolo per ogni giocatore anche minimamente interessato ad un gioco strategico.

▼ *Un'immagine della versione per Commodore Amiga*

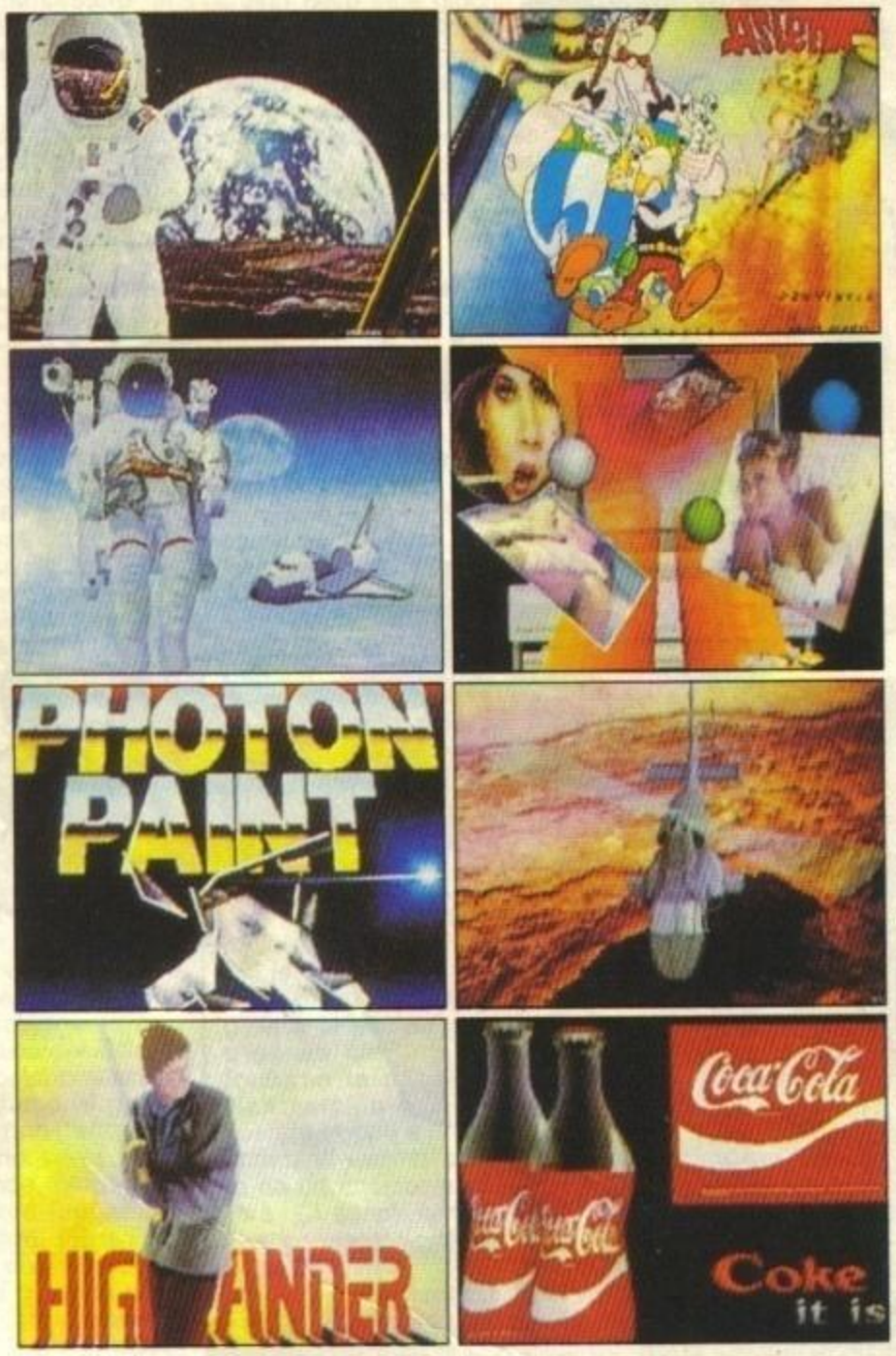


ST: Globale 61%
Amiga: Globale 67%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Photon Paint



Disponibile per AMIGA ***L. 149.000*** *IVA incl.*

microillusions

Distribuito in Italia da:
LEADER *Distribuzione via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)*
Tel. 0332/21 22 55

Marketed and Distributed by
ACTIVISION.

L'immagine sbagliata?

A tutti prima o poi è capitato di imbattersi in una automobile troppo corta, in un albero nel posto errato, o in un cielo troppo grigio. Ora, con "Photon Paint" della Microillusions, un nuovo programma grafico rivoluzionario, tutte queste modifiche le puoi fare da te. A seconda delle tue esigenze, puoi modificare una fotografia o una tua immagine così "truccata", e stamparla poi su carta, pellicola e persino su film Polaroid. Photon Paint riesce ad ottenere tutto ciò grazie ad una combinazione tra un programma a 32 colori e un programma HAM, con caratteristiche che in precedenza erano esclusiva di sistemi grafici molto soffisticati.

Caratteristiche

** Operazioni di brush (pennello) molto soffisticate comandate dal mouse che includono twisting (deformazione), adjustable transparencies (regolazioni delle trasparenze) e modificazioni della prospettiva.*
** Rotazione e ridimensionamento.*
** Avvolgimento del pennello attorno ad oggetti tridimensionali, come sfere, coni, cubi, ecc.*
** Possibilità di scegliere la fonte e l'intensità dell'illuminazione.*
** Manuale aggiuntivi in italiano.*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Walt Disney Mickey Mouse

The Computer Game

**NOVITA' IN ARRIVO OGNI SETTIMANA PER TUTTI I TIPI DI COMPUTER*

**TUTTI I GIOCHI SONO RIGOROSAMENTE ORIGINALI*

**ISTRUZIONI IN ITALIANO*

**30 PAGINE DI PUBBLICITA' SU "ZZAP!" E "THE GAMES MACHINE"*

CBM 64 Cass.	L. 12.000
CBM 64 Disc.	L. 15.000
Amstrad/Spect.	L. 18.000
ATARI ST	L. 29.000
AMIGA	L. 29.000

© The Walt Disney Company

GREMLIN

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Cascia

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

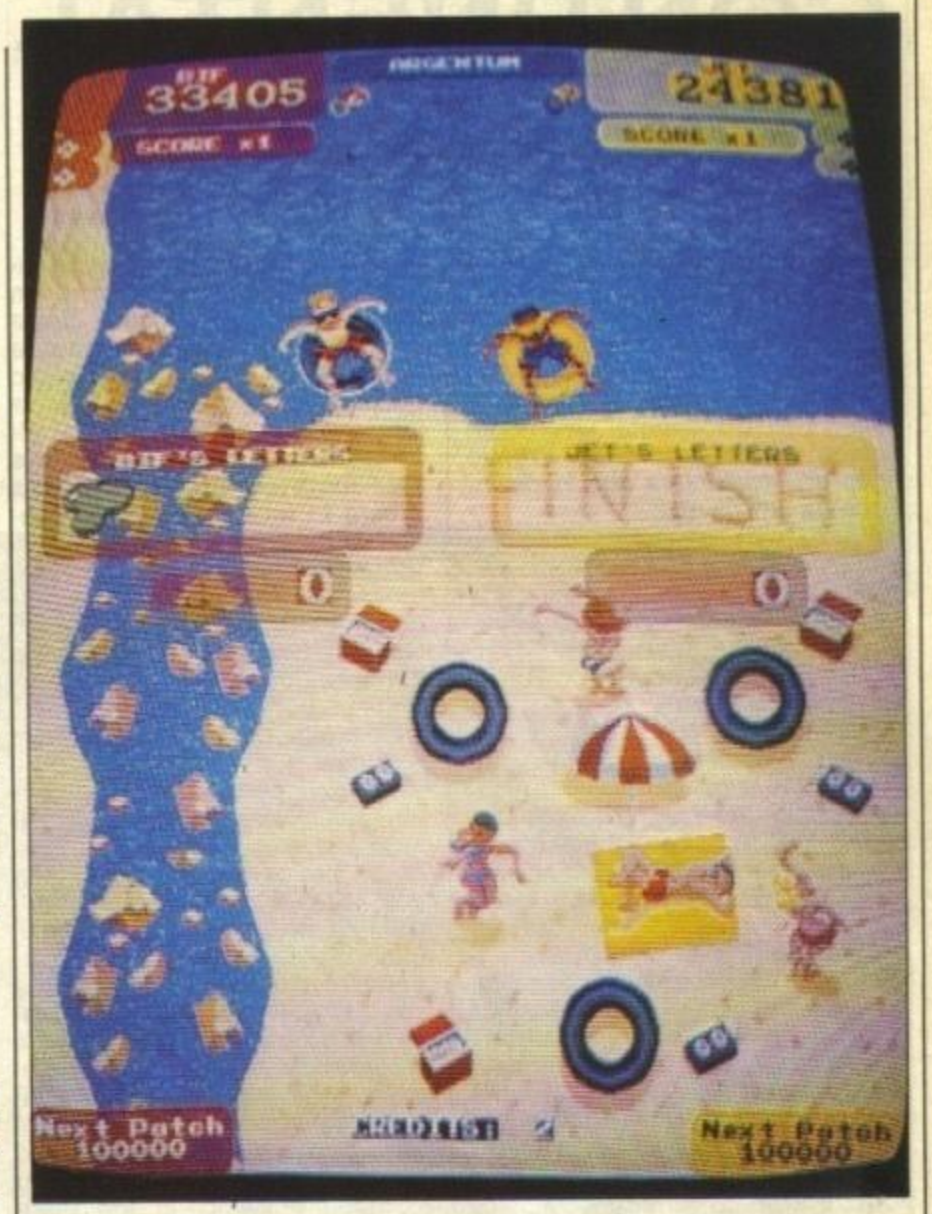
COIN-OP NEWS

La prima grossa novità in arrivo dai Giappone è una nuova macchina Sega — il seguito di *After Burner,* e ancora più potente! Si chiama *Galaxy Force* e non solo sarà racchiusa nell'ormai familiare cabina, ma sarà anche dotata di un sistema Super De Luxe con dei nuovissimi meccanismi di rotazione. Il modulo utilizza entrambi gli assi di movimento per inclinare il sedile ed il giocatore e può persino compiere un giro quasi completo! Ma quanto costerà un simile gioiello di elettromeccanica digitale? Soltanto una quarantina di milioni di lire!
Sarà interessante vedere come andrà *Galaxy Force* per il resto dell'anno. Certo le sale giochi che affronteranno un simile investimento dovranno avere un rapido tornaconto, altrimenti sarebbe un rischio economico: ma speriamo che qualcuno corra il rischio...
Un altro gioco Sega in arrivo sul mercato dei coin-op è *Altered Beast,* che ha suscitato reazioni contrastanti per il suo contenuto sul tema — ormai abusato — 'salva-la-ragazza-dai-malvagi-rapitori' e per il fatto che ci si aspettava qualcosa di più dopo un capolavoro come *Afterburner.*
Infine, la Konami dovrebbe lanciare il suo *The Main Event* al più presto nelle sale giochi: si tratta di un gioco ispirato al wrestling americano, e si annuncia dotato di tutti quegli extra per i quali la Konami è sempre stata famosa sia nella grafica che nel sonoro e nella voce sintetizzata, insieme a quel tocco di humour che contribuisce a renderé divertente un gioco.

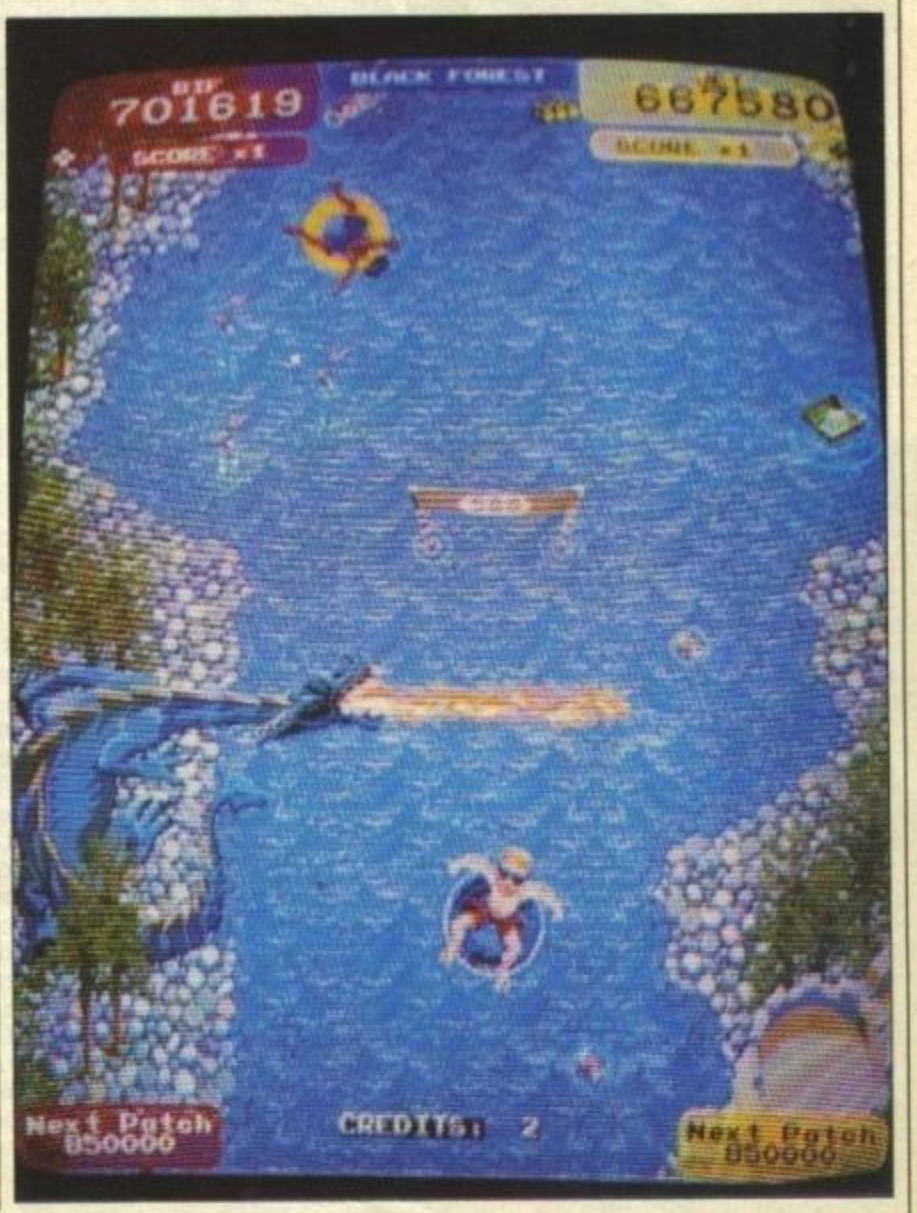
TOOBIN'

Atari

Proprio quando cominciavamo a pensare che non ci fossero più idee originali nel campo dei coin-op, l'Atari si fa avanti con un'idea che è un vero bijou. Se pensavate che guidare una Ferrari Testarossa a rotta di collo lungo un'autostrada californiana fosse uno sballo, ripensateci. Dopotutto, cosa può esserci di più bello del lasciarsi portare dalla corrente sdraiati sotto il sole galleggiando sopra una grossa camera d'aria? Toobin' della Atari vi consente proprio di fare questo assieme ad uun vostro amico. In una girandola di divertimento estivo, l'azione di gioco è inqudrata dall'alto, con Bif e Jet che gareggiano seguendo la corrente per arrivare in tempo, pensate un po', ad un party sulla spiaggia!
Partendo dalle rapide del Colorado, i ragazzi si spostano attraverso il territorio indiano, il gelido Yukon, fino alle non tanto fresche fogne cittadine, il fresco ma bollente Rio Grande, l'Argentum e più avanti ancora luoghi selvaggi come lo Stige, l'Era Preistorica, la Terra degli Incubi e persino i Canali di Marte in quello che sarebbe giusto descrivere come un viaggio 'fuori di testa'! Un vero sballo, boys!
Lungo il percorso creature, oggetti inanimati ed altri pericoli fanno sentire la loro minacciosa presenza 'anti-camera d'aria' mentre i due campioni si fanno strada attraverso regioni sempre più impervie. Tronchi nell'acqua, sottomarini, vortici nelle fogne, indiani che scagliano frecce, corvi bombardieri, punk che si divertono a lanciarvi bottiglie, mani che spuntano dall'acqua armate di coltello, Marziani, pinguini killer, pescatori da lancio, valanghe di massi, draghi sputafuoco alla Gauntlet, orsi, dinosauri; la lista di pericoli potrebbe continuare all'infinito, pensate a qualcosa e sicuramente sarà lì da qualche parte!
Raccogliendo lattine e lanciandole contro le creature e gli altri 'nemici' Bif e Jet riusciranno ad attraversare incolumi i vari territori. Cercate di raccogliere il maggior numero possibile di lattine o potreste trovarvi a secco proprio nel momento meno opportuno. Lungo il percorso è possibile raccogliere forzieri, palloni da spiaggia ed altri oggetti bonus per incrementare il vostro punteggio. Se riuscite a passare sotto gli striscioni di bonus si riesce ad accumulare un gran numero di punti. Ma le quantità più grosse di preziosi punti si ottengono raccogliendo le lettere sparse sui corsi d'"acqua che, messe assieme, formano la parola "TOOBIN'". Non cercate comunque mai di sostare troppo a lungo in un'area, altrimenti verrete 'sollecitati' subito da un enorme e vorace alligatore. Ci sono anche dei vortici che consentono ai giocatori più esperti di passare istantaneamente ai livelli successivi.
Toobin' è semplicemente fantastico. La presentazione è quella tipica dell'Atari — praticamente impeccabile — con uno schema di gioco semplice ma incredibilmene avvincente. La difficoltà è notevole, ma ogni corso d'acqua ha le sue particolari caratteristiche grafiche e sonore extra che spingono ad andare avanti nel gioco. Tutto questo, insieme ad un meccanismo di controllo che è semplice di per se stesso (quattro pulsanti paddle messi in cerchio con un quinto pulsante per il lancio delle lattine) rende quasi questo gioco il migliore fra i coin-op dell'Atari e senza dubbio il coin-op del mese di TGM.



▲ *Queste scene quasi idilliache celano una frenetica azione*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTINENTAL CIRCUS

Taito

Quelli della Taito faranno scalpore nel 1989 come i più prolifici produttori di macchine video per sale giochi. Dopo averci divertito col loro famoso gioco di guerra Operation Wolf, stanno per riprovarci con *Continental Circus*, un gioco di corse da Gran Premio con un particolare che lo distingue da tutti gli altri.

Il suo tema usuale — guidare un'auto da Formula Uno lungo i più famosi circuiti mondiali — fa venire in mente WEC *Le Mans* della Konami, ma è stato potenziato al 1000% attraverso l'utilizzo di speciali occhiali 3-D.

Continental Circus si serve dei limiti di tempo e qualificazione per avvincere il giocatore. Fate scadere il tempo prima di aver raggiunto il prossimo traguardo, o fallite nella gara di qualificazione, e la partita ha termine. Man mano che si avanti nel gioco gareggiando sugli otto circuiti automobilistici, il tempo a disposizione ed il numero di posti in classifica nei quali inserirsi diminuiscono fino a quando, nella gara finale che si svolge in Giappone, il giocatore deve raggiungere il traguardo classificandosi fra i primi tre se vuole vincere — un compito arduo a dire il meno.

Si inizia in Brasile. L'auto da Formula Uno è molto più difficile da controllare che non su altri coin-op, non solo a causa della sua velocità (che facilmente batte Out Run) ma anche per il suo elevato livello di sensibilità. Le sbandate, con testa-coda completi e spesso fatali, sono fin troppo facili da provocare. Basta urtare contro un'altra automobile o contro un ostacolo sul ciglio della strada e dall'auto comincia ad uscire fumo che, se non vi affrettate a farvi aiutare in una delle stazioni di servizio, si trasforma presto in fuoco provocando l'esplosione dell'auto. Le collisioni ad alta velocità sono immediatamente fatali — l'auto si capovolge ed esplode.

Come in una vera corsa, il tempo atmosferico gioca un ruolo importante. Quando inizia a piovere, accompagnato dal suono di tuoni e fulmini, fermatevi alle stazioni di servizio per sostituire i copertoni con quelli asciutti ed utilizzate le pozze d'acqua lungo il percorso per tenerli freschi — un vero tocco di perfezione.

Il limite di tempo viene esteso quando il giocatore riesce a superare i checkpoint nella corsa per il traguardo finale. La distanza fra un checkpoint e l'altro è sorprendentemente breve ma un impietoso limite di tempo, abbinato a circuiti estremamente contorti, ben presto fanno sfumare qualsiasi illusione iniziale di poter completare il gioco al primo tentativo.

Il 3-D ha un effetto estremamente sottile. L'impressione del movimento e degli oggetti che passano sfrecciando non è molto diverso da quello di altri giochi di corsa, è soltanto in momentio chiave del gioco che gli occhiali 3-D producono il loro splendido effetto. I rottami di altre automobili vi rimbalzano intorno ed i checkpoint vi superano lampeggiando con realismo incredibile. Ma l'effetto 3-D è veramente incredibile quando si va a sbattere; l'immane esplosione scaglia veramente una ruota fuori dal video verso il giocatore! Non bastano le semplici parole per descrivere un simile effetto, bisogna vederlo per crederci!

Oltre a tutto ciò la grafica, il sonoro ed il parlato digitale sono eccellenti, e c'è persino un 'GO!' quando si inserisce il gettone. Il mio unico rimpianto è che si tratta ancora una volta di un gioco di corse; che ne dite di qualcosa di più originale la prossima volta, eh, voi della Taito? A proposito, se vi state chiedendo che cosa abbia a che fare il gioco con il mondo del circo, tenete presente che il nome effettivo avrebbe dovuto essere Continental Circuit, ma — come speso accade con i giapponesi — il titolo ha subito qualche lieve variazione nel processo di traduzione!

▲ *IL cabinet di* **Continental Circus**

DRAGON NINJA

Data East

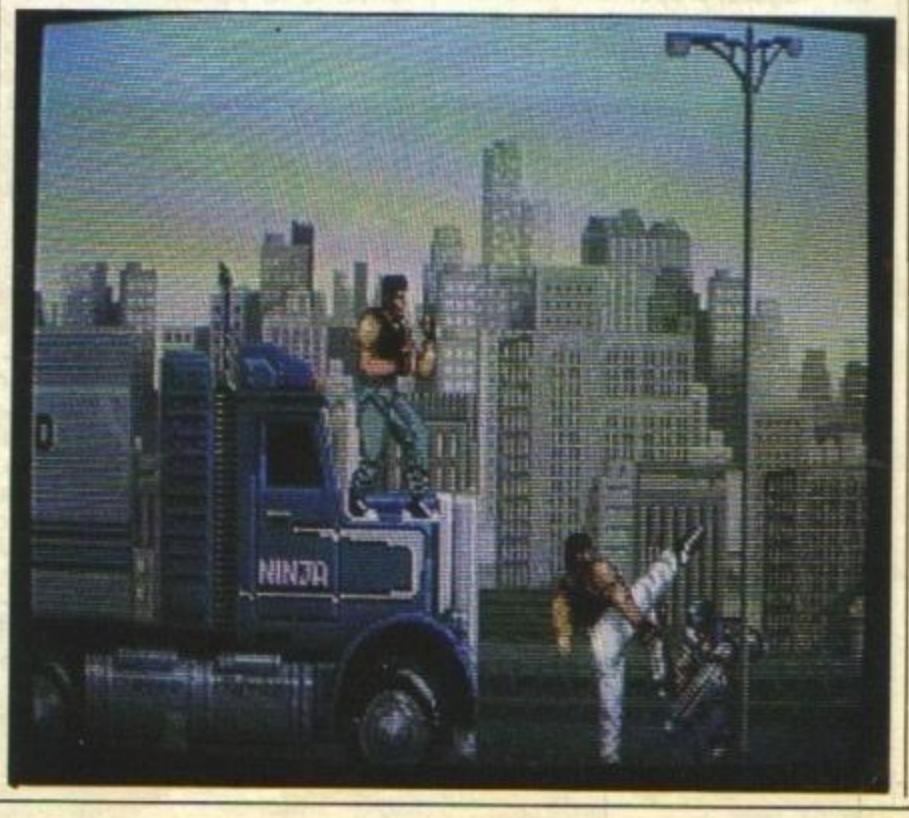
I giochi del genere beat'em up avranno ancora vita lunga se quest'ultimo coin-op della Data East raggiungerà le sale giochi. Come accade più o meno in tutti i giochi dedicati alle arti marziali il protagonista/giocatore deve sfidare un'intero esercito di lottatori dall'aria giapponese, ma questa volta aiutato da un secondo giocatore, dando una marcia in più al gioco attraverso l'azione di gruppo e la cooperazione di entrambi.

Certo, l'abbiamo già visto tutti da qualche altra parte: due lottatori che sfidano dei ninja, dei guerrieri lanciatori di shuriken, dei samurai armati di sciabola, lottatrici armate di reti e tutta una serie di tizi orientaleggianti dall'aspetto minaccioso e di grossi avversari di fine-livello — tutta roba poco originale. Ma *Dragon Ninja* possiede dei particolari extra capaci di immettere un po' di linfa vitale in questo concetto di gioco così stantio.

Nel primo livello i giocatori affrontano tutti gli assalitori sopra un camion che attraversa correndo una città, con ninja che si avventano su di loro saltando da automobili di passaggio. Livelli successivi comprendono la parte superiore di un treno merci, grotte con cani addestrati all'attacco e piogge di stalattiti, magazzini ed altro prima di arrivare allo scontro finale col grande capo stesso a bordo di un elicottero in fase di decollo — una bella idea. Anche alcuni dei cattivi sono originali, fra i quali c'è un guerriero che smette all'improvviso di combattere, innalza un inno agli Dei e si moltiplica improvvisamente per dieci!

In fin dei conti *Dragon Ninja* non mi ha particolarmente colpito come concetto di gioco. Sta per essere lanciato in un mercato estremamente affollato e non contiene nulla di eccezionalmente nuovo. Quello che possiede di per sé è una gran giocabilità e in questo senso l'ho trovato divertente. Vale la pena dargli un'occhiata, quindi.

▼ *Lo scontro su camion del primo livello*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORGOTTEN WORLDS

Capcom

Il primo dei nuovissimi 'pezzi forti' della Capcom in programma per la stagione '88-'89 è già qui, ma Forgotten Worlds si è dimostrato quasi noioso. Tutto ciò che abbiamo è uno shoot'em up molto bello, molto veloce e molto impegnativo, ma che alla fin fine è soltanto una variazione del vecchio Side Arms della stessa Capcom. Questo non significa certo originalità.

Fondamentalmente lo schema di gioco vede uno o due soldati del futuro volare attraverso diverse zone a scrolling orizzontale e verticale, spiaccicando qualsiasi alieno, cannone, ostacolo o cattivone di fine livello che osi sbarrargli la strada. C'è una manopola per ruotare il soldato ed un joystick per spostarlo attraverso lo schermo, il pulsante di fire viene attivato premendo la manopola mentre ci si sposta e si ruota a destra e a sinistra — infimo! Gli alieni distrutti lasciano dietro di sé degli Zenny che vengono utilizzati come unità monetarie e servono all'acquisto di armi extra, laser, poteri particolari e vite in un negozio che erutta dal terreno al momento giusto durante il gioco.

La grafica va dalla buona qualità all'eccezionale, gli alieni ed i fondali sono splendidamente definiti e colorati ma quello che vi lascierà ammutoliti saranno i fondali e l'avversario di fine-livello. Il Drago di Polvere, le sue carni strappate da ogni colpo di laser, ha una grafica incredibile; e così il Signore dei Samurai che — alto almentro quattro schermi — può candidarsi sicuramente come il più grosso 'cattivo' della storia dei coin-op!

Forgotten Worlds è esagerato in tutto. La grafica diventa sempre più grossa, più colorata e più impressionante ad ogni livello e la presentazione rende obsoleti la maggior parte dei coin-op. L'azione è, in parole povere, distruzione totale. La violenza è costante con laser, pallottole ed alieni che volano intorno a velocità terrificanti, e viene richiesto un alto grado di abilità e di riflessi. La mia unica delusione con *Forgotten Worlds* è l'estrema facilità con cui si muore, fattore che lo rende un gioco davvero costoso. Sebbene incredibilmente poco originale, Forgotten Worlds è un grande shoot'em up che arriva all'eccesso come presentazione e promette di lanciare la Capcom verso le stelle come uno fra i leader nel mercato dei coin-op.

▼ *Distruzione e grafica incredibile in* **Forgotten Worlds**

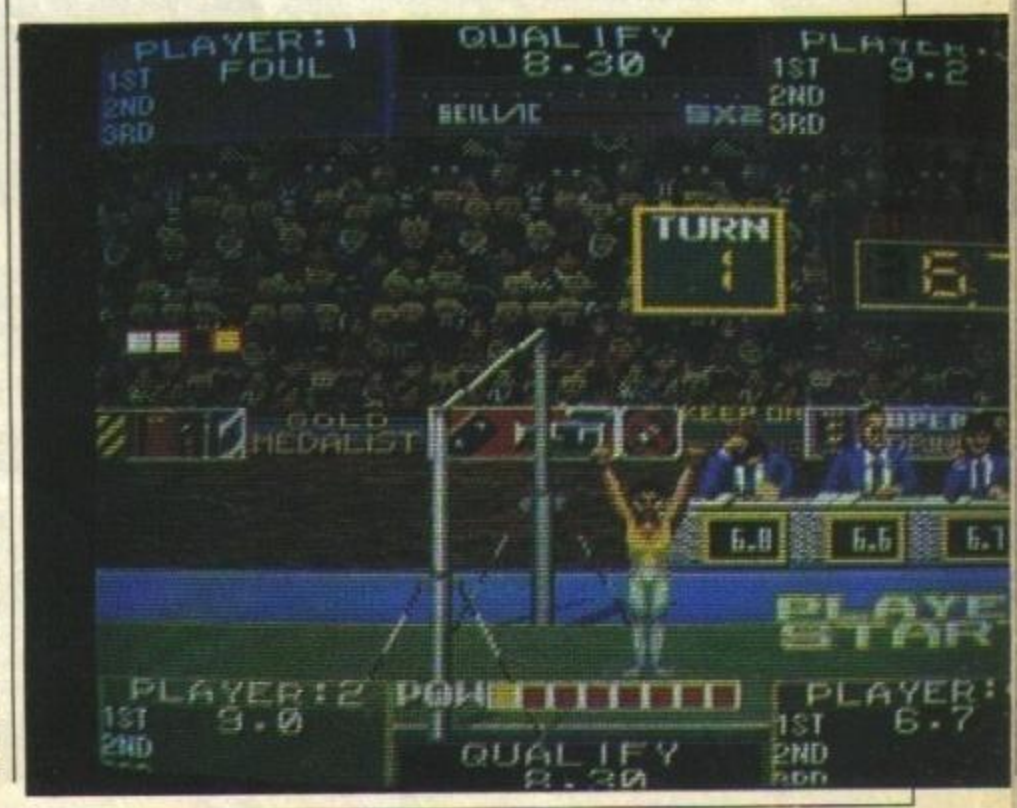
GOLD MEDALLIST

SNK

E' ancora giunto il tempo delle punizioni corporali, e tutto nel nome del divertimento in occasione delle imminenti Olimpiadi di Seoul di quest'anno.

Con nove avvenimenti sportivi ai quali partecipare, vi assicurerete una grande quantità di frenentico smanettamento, tali che non si vedevano dai gloriosi tempi di *Track And Field*. Lo sprint dei 100 metri, il lancio del disco, il nuoto, il salto in lungo ed altri avvenimenti sportivi ormai noti sono tutti là, insieme alla staffetta dei 400m, gli esercizi alla sbarra orizzontale e alla boxe per aggiungere qualcosa di nuovo allo schema di gioco.

I primi avvenimenti li abbiamo visti relizzati altrettanto bene in vari coin-op sportivi della Konami e sebbene siano, fino a un certo punto, molto divertenti, è tutta roba che abbiamo già visto lasciando solo eventi sportivi come la boxe e i numeri alla sbarra orizzontale ad offrire una nuova sfida. I veterani dei precedenti coin-op olimpionici lo troveranno divertente da giocare e da battere, ma io mi aspettavo qualcosa di più. La riesumazione di vecchi eventi sportivi accompagnati da qualche arduo tempo di qualificazione rendono Gold Medallist una novità piuttosto deludente a dispetto della febbre olimpionica che circonda i Giochi di quest'anno.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COIN-OP RETRO-SPETTIVA

VULCAN VENTURE (Konami)

Il 1985 fu l'anno di *Nemesis*, lo shoot'em up della Konami a scrolling orizzontale che diede il via all'era degli shoot'rm up ad armamento progressivo dotati di grafica 'ultra-definita'.
Un anno dopo fece la sua comparsa *Salamander*, che introdusse la possibilità di far giocare due persone contemporaneamente e la caratteristica di comprendere sia sezioni a scrolling verticale che orizzontale, per non parlare del nuovo set di armi.
Ora è il momento di *Vulcan Venture*, il terzo gioco della serie di *Nemesis*. La navicella del giocatore è ancora una volta quella del primo *Nemesis*, ma può ora agganciare quattro nuove armi, di cui una viene selezionata prima di cominciare. Il laser standard è ancora quello del primo gioco della serie, mentre le altre opzioni comprendono alcune delizie come Laser Perforanti, Torpedini Fotoniche, Laser al Plasma e Cannoni di Coda. Ognuna ha i suoi vantaggi e svantaggi — è compito del giocatore scegliere quelle che più si addicono al suo stile di gioco.
Una volta selezionata l'arma, il gioco ha inizio. Prima di tutto arrivano i soliti alieni disposti in fila — è una vera delizia distruggerli. Raccogliendo le capsule che lasciano cadere quando vengono colpiti, si può iniziare a costruire un arsenale di discreta potenza sin dai primi quadri.
Poco più avanti, allo scrolling orizzontale si sostituisce anche quello verticale, offrendo al giocatore la possibilità di affrontare degli enormi soli fiammeggianti. Lunghi serpenti arroventati emergono sinuosi dal cuore di questi pericolosi corpi celesti inseguendo il Vulcan e sputando delle letali palle di fuoco. Questo è il momento in cui le armi extra si rivelano di vitale importanza, poiché bisogna colpire le sfuggenti teste dei rettili prima che essi riescano ad avvolgere la nostra astronave nelle loro spire mortali. E' piuttosto difficile riuscire a terminare il primo livello, e se anche si arrivasse a questo punto bisognerebbe distruggere un'enorme fenice di fuoco armata di laser che prima di lasciarvi passare al livello successivo vi farà sudare le proverbiali sette camicie. Il secondo livello sembra tratto dal *Necronomicon* di Rudi Giger, con la nostra astronave che si apre la strada attraverso uno scenario organico, pulsante ed inquietante che ricorda molto *Alien*.
Oltre a dover attraversare questa putredine cosmica, il giocatore deve anche affrontare qualche problema addizionale — una serie di postazioni lanciamissili, cannoni e generatori di alieni la cui mira è di una precisione a dir poco scoraggiante. Passate attraverso tutti questi orrori e vi troverete di fronte un gigantesco crostaceo alieno che attendeva pazientemente il Vulcan per fargli pentire di aver intrapreso una simile missione.
Nei livelli successivi il Vulcan viene guidato attraverso una tempesta di cristalli giganteschi ed un diabolico labirinto di passaggi scorrevoli, completo di pannelli a chiusura rapida.
Vulcan Venture è uno shoot'em up sensazionale, e vanta una grafica incredibile ed una impressionante colonna sonora. La presentazione globale è stupenda, con un demo mode che mostra scene dei due precedenti giochi della serie, ed è inoltre presente un'utilissima opzione con la quale è possibile iniziare la partita successiva dal punto in cui si era arrivati prima del 'GAME OVER', opzione che si rivela vitale per i giocatori meno esperti. La giocabilità è superba, ed anche se i 'campioni' di *Nemesis* potranno trovare questo 'terzo capitolo' della serie non estremamente difficile, per il giocatore medio esso rappresenta sicuramente una sfida avvincente ed impegnativa.
Attendiamo *Nemesis IV* col fiato sospeso...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIGILANTE (Irem)

Il vecchio schema utilizzato per la prima volta in *Kung Fu Master* ha provocato la diffusione di diversi cloni, e l'ultimo titolo della Irem è un'ulteriore aggiunta alla grande famiglia dei picchiaduro orientali a scrolling orizzontale.
La dolce Madonna è stata rapita da una gang di mascalzoni metropolitani, e Mr Vigilante deve assumere il ruolo di tutore della legge (alè...oo') e correre in suo aiuto. Il giocatore veste i panni del vigilante in questione — un vero duro (il fatto che sia un duro si intuisce dalle espadrillas da ninja che ha ai piedi) — e si spinge nelle strade alla ricerca della famosa cantante. Naturalmente le strade sono infestate da teppisti che, venuti a conoscenza dei suoi piani, faranno di tutto per fermarlo. Skinheads dalla fronte bassa si lanciano a pugni alzati contro l'eroe da ogni lato, ma un rapido e preciso colpo delle sue espadrillas nere li fa rapidamente tornare al luogo da dove sono venuti. Il nostro eroe è anche bravino nel fare a pugni, ed è in grado di lasciare il segno sul volto di ogni teppista tanto lento da rimanere sulla sua strada troppo a lungo.
Man mano che il gioco procede il vigilante si trova faccia a faccia con criminali armati di coltello, nunchaku e shuriken. Eliminando questi personaggi il protagonista ha la possibilità di raccogliere le loro armi ed utilizzarle quindi per incrementare la sua potenza nel combattimento. Alla fine di ogni livello c'è un 'super teppista' che dovrà essere eliminato con un gran numero di pugni e calci per poter passare al livello successivo. Tanto per rendere le cose un pochino più difficili, poi, il gioco si svolge anche contro un limite di tempo sempre più breve, particolare che aggiunge un sacco di tensione alla vicenda.
Anche se *Vigilante* riprende un filone già sfruttato, si rivela un gran bel gioco, anche e soprattutto per via dell'eccellente colonna sonora e della grafica. *Vigilante* non raggiunge certo gli altissimi standard di *Double Dragon*, ma nonostante ciò riesce ad offrire una buona quantità di divertentissima violenza metropolitana.

KAGEKI (Taito)

Se ancora non vi siete stufati di quel genere di giochi composti da una lunga serie di combattimenti a due, eccovi una stranezza che potrebbe rivelarsi interessante. Anche se *Kageki* costituisce soltanto un'aggiunta pittosto banale a questo filone, la sua grafica da cartone animato si presenta come un nuovo tipo di approccio.
Kageki mostra le vicende quotidiane dei componenti di una banda di teppisti orientali che, avendo un giorno incontrato un individuo della loro stessa pasta, decidono di malmenarlo a turno.
Il giocatore naturalmente controlla la vittima in questione, difendendola dai singoli membri della banda man mano che si presentano. L'azione si svolge in un tipico vicolo dei quartieri malfamati, coi membri della banda seduti in circolo attorno all'arena, la quale occupa un'area pari a due schermi di gioco.
Il primo cattivone da sfidare è un tipo untuoso col ciuffo da rockabilly, che si avventa immediatamente sul protagonista pestandolo con mani e piedi. Il giocatore può usare solo i pugni — una inconsueta variante rispetto ai soliti numeri a base di calci volanti e piroette galattiche tipici dei giochi di combattimento. Sì, il nostro bravo ragazzo combatte nel più classico degli stili da boxeur, mentre i cattivi usano ogni genere di sporco trucco per cercare di eliminarlo.
Due barre sul fondo dello schermo mostrano la quantità di forza dei contendenti, e bisogna atterrare due volte ogni avversario per liberarsene. Un avversario sconfitto viene trascinato via e sbattuto senza tanti complimenti giù da una botola da un viscido individuo vestito con una giacca di colore giallo, e intanto il cattivone successivo fa la sua entrata trionfale sul campo di gioco.
Man mano che il giocatore supera i vari livelli, gli avversari sono sempre più bizzarri, come un acrobata, un chirurgo (completo di mascherina), dei grassoni, degli evasi ed infine il capo stesso — un tizio gigantesco il cui abbigliamento dimostra davvero un cattivo gusto.
La grafica nel corso del gioco è eccellente, coi suoi bizzarri personaggi dal grosso testone e dalle gambe sottili. Ognuno dei personaggi è animato molto bene, a volte con un tocco di comicità, come le strane espressioni che si dipingono sul loro volto quando lo si colpisce in pieno. *Kageki* non è un gioco eccessivamente brillante, ma se siete dei fanatici dei combattimenti corpo a corpo dovreste provarlo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COIN-OP RETRO-SPETTIVA

SUPER RANGER (Suna)

Guardando *Super Ranger* salta subito agli occhi che si tratta di una variante di *Rolling Thunder* — non solo è molto simile il tipo di grafica utilizzato, ma anche l'animazione degli eroi e dei cattivi è identica ed i nemici seguono schemi di attacco molto simili.
Detto questo, *Super Ranger* offre diversi miglioramenti rispetto a *Rolling Thunder*, compresa un'opzione di per due giocatori in contemporanea. Ogni giocatore prende il controllo di un Super Ranger, un mercenario grande e grosso che indossa una strana tuta e che deve penetrare le linee nemiche in modo da annientare un malvagio despota, missione che comporta l'attraversamento di pericolosi scenari a scrolling orizzontale pieni zeppi di truppe e mezzi nemici. Entrambi i rangers sono armati di mitragliatrice, ad hanno con sé anche un numero limitato di bombe a mano da scagliare contro i nemici, per non parlare degli oggetti che possono raccogliere lungo il percorso. L'azione ricorda molto da vicino quella di *Rolling Thunder*, con un simile schema di gioco su due livelli sovrapposti. Il percorso è piuttosto difficile, e l'azione contemporanea di due giocatori diventa necessaria se si vuole arrivare a qualche risultato nei livelli più avanzati.
Super Ranger è un'offerta piuttosto mediocre, ed è il genere di gioco che non riesce ad entusiasmare per molto tempo.

HAUNTED CASTLE (Konami)

Cara Katie,
io e la mia ragazza ci siamo sposati da poco. Mentre stavamo camminando su per la collina verso la nostra nuova casa, un malvagio Vampiro è apparso dal nulla, mi ha riso in faccia ed ha rapito la mia adorata sposa. In questo momento ella è trattenuta contro la sua volontà nel suo castello. Avrei denunciato il fatto alla polizia, ma visto che siamo nella Cina del XV Secolo, non è stata ancora inventata. Cosa mi consigli di fare?
Un **Samural Preoccupato**, dal Lontano Oriente

Questi non sono certo i soliti problemi coniugali con i quali sono solita avere a che fare! Se io fossi in te indosserei la mia migliore armatura da battaglia, prenderei la mia arma preferita e correrei a salvarla — e non lasciarti più mettere i piedi in testa da quel tipo coi lunghi dentoni.
KB

Beh, che cosa può fare un guerriero orientale medio quando la sua sposa viene rapita proprio il giorno delle nozze da un succhiasangue appena risorto dalla tomba?
Il tentativo si salvataggio trasporta il nostro eroe attraverso un gran numero di schermi a scrolling orizzontale, nel miglior stile "alla *Ghosts'n'Goblins*". Il primo luogo da attraversare è un cimitero, dove scheletri scricchiolanti si precipitano verso il samurai per colpirlo con le loro ossute manacce, provocando così un accorciamento della barra che rappresenta l'energia dell'eroe. Questo è il momento in cui entra in gioco la frusta — basta un colpo per ridurre gli scheletri ad un mucchietto di polvere. Alcune volte essi lasciano cadere dei cuoricini luminosi, che vengono automaticamente raccolti passandovi sopra. Nei momenti più difficili, questi vengono lanciati contro i nemici ed esplodono come granate, distruggendoli tutti. Insieme agli scheletri, degli zombie emergono dal terreno, coi loro brandelli di carne putrefatta che si agitano nel vento, ed anche questi possono essere eliminati con un paio di colpi di frusta, lasciando così cadere altri cuoricini. Alla fine del primo livello inizia a piovere — forse sarebbe meglio dire diluviare — sullo sfortunato samurai. A peggiorare ancora le cose, dei mattoni si alzano in volo da un vicino muro scagliandosi contro il nostro eroe e, a meno che non vengano colpiti con un colpo di frusta ben assestato, lo uccidono lapidandolo in breve tempo.

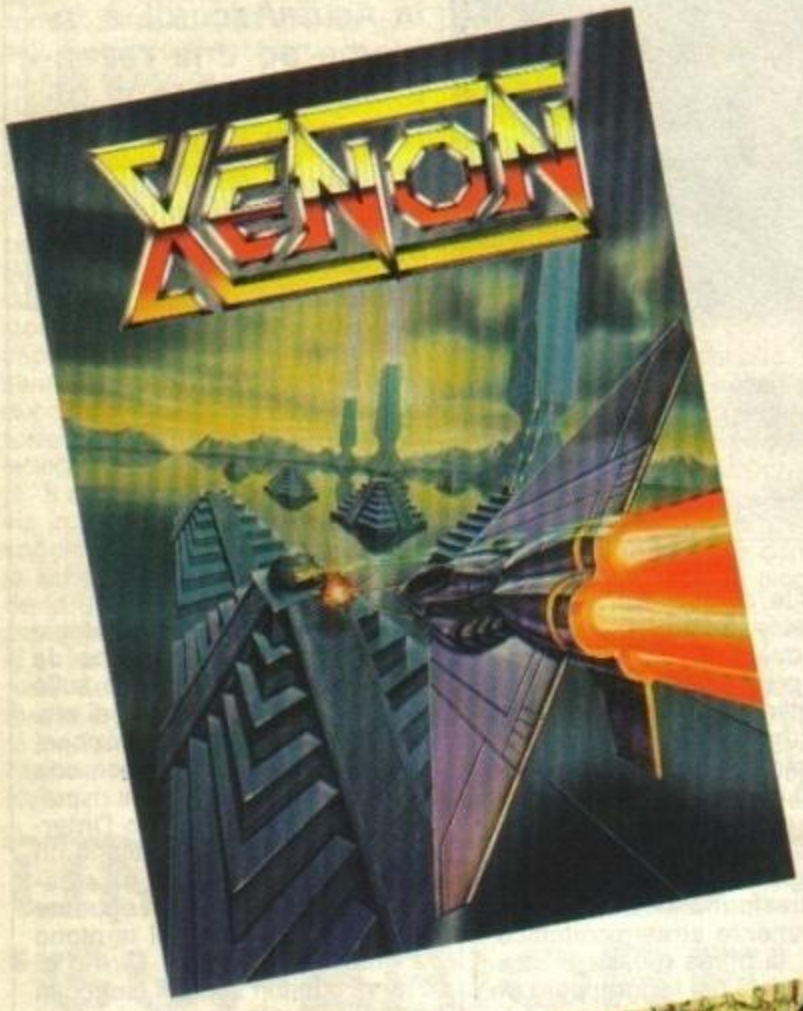
Man mano che il giocatore penetra nei domini del vampiro, pozei di fuoco, meduse, troll giganti ed il vampiro stesso rendono il salvataggio sempre più difficile. Sono disponibili delle armi extra — una torcia, della dinamite, un boomerang e un crocefisso — che aiutano l'eroe durante la sua impresa.
Haunted Castle offre esattamente lo stesso genere d'azione di *Ghosts'n'Goblins*, ma in un formato differente. Non si tratta assolutamente di un brutto gioco, ma dopo un paio di partite si rivela sempre la solita storia, che alla fin fine diventa noiosa.
Nonostante qualche bell'effetto — come la pioggia che cade con un rumore digitalizzato di tempesta, ad esempio — il gioco non presenta infatti assolutamente nessuna innova-

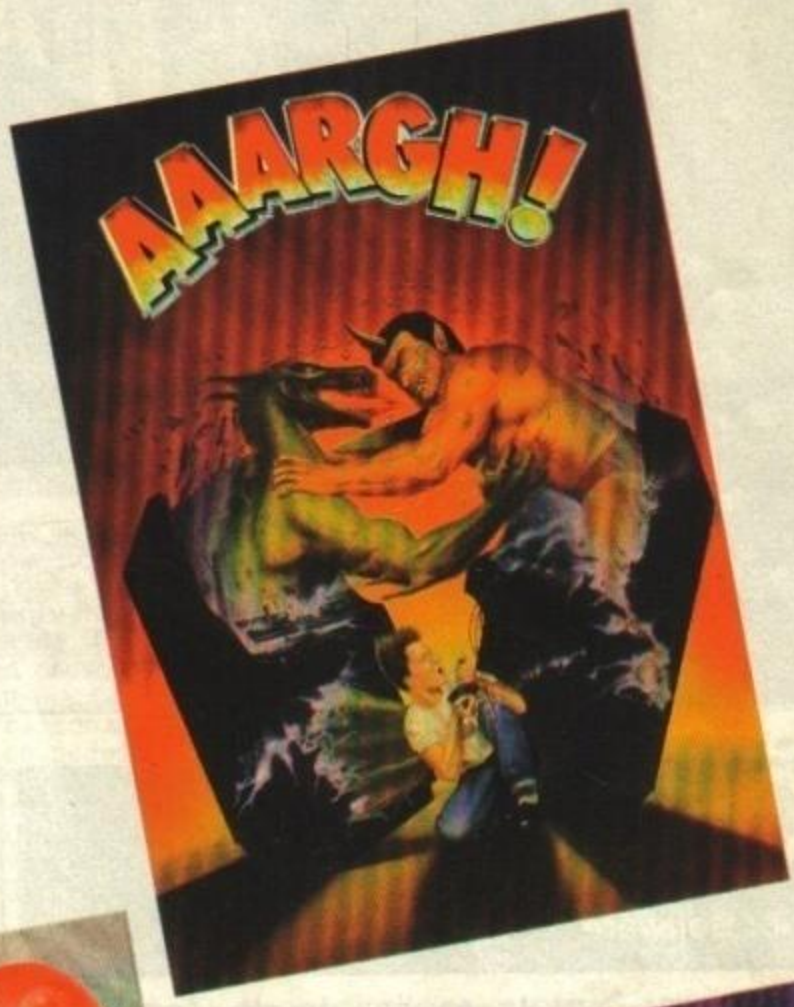
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

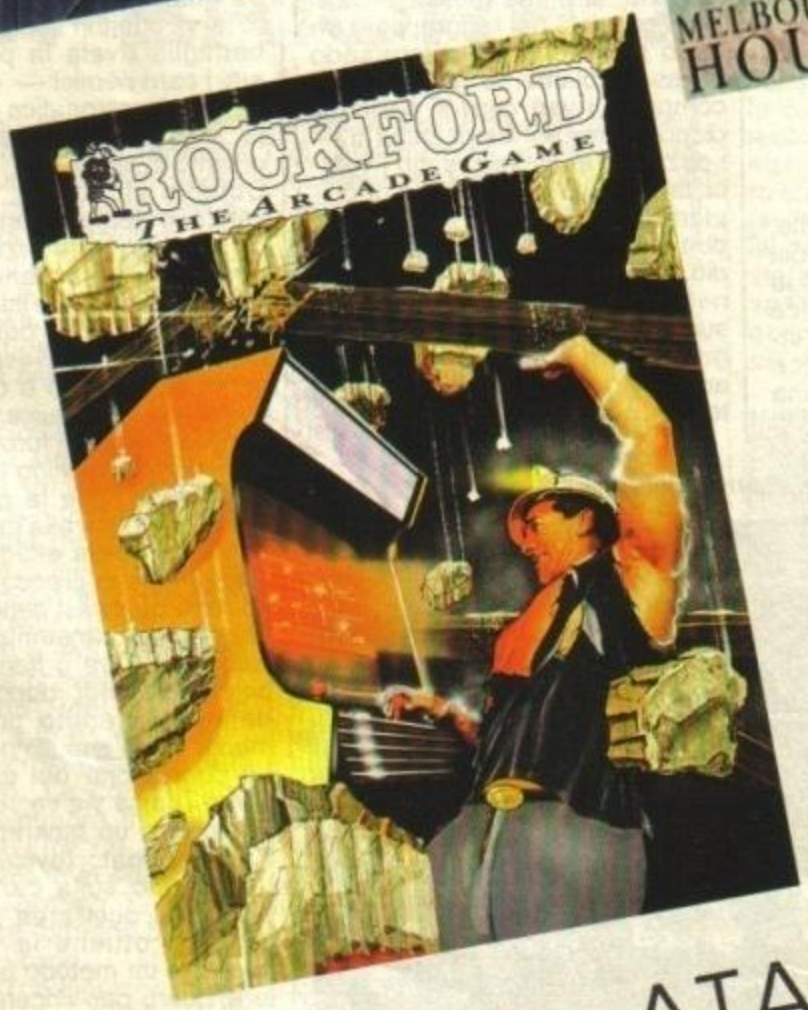
MELBOURNE HOUSE

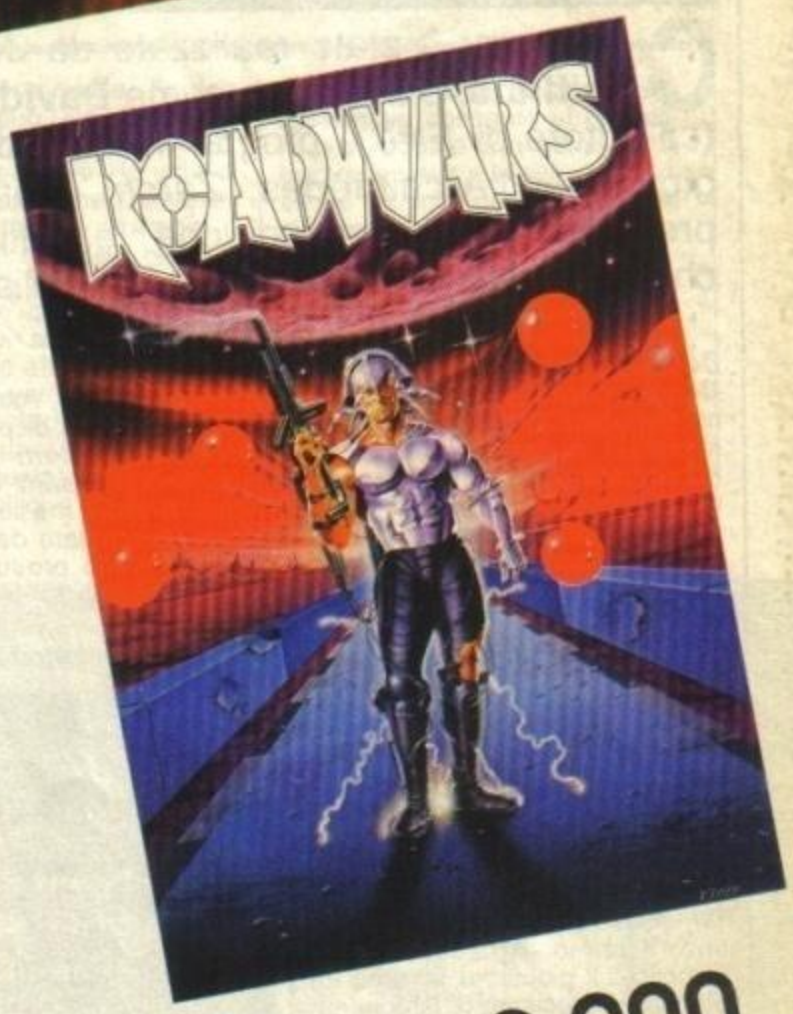
16 BIT HITS !





MELBOURNE HOUSE





AMIGA - ATARI - IBM : **L. 39.000**

LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO Tel.0332/21.22.55

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI A 32-BIT

In questo primo numero abbiamo voluto darvi anche un'idea di cosa viene prodotto per il 'fratellino a 32 bit' della Acorn/Ricordi, e insieme ad una recensione completa vi offriamo — in esclusiva — anche un'anticipazione sul futuro 'giocoso' dell'Archimedes.

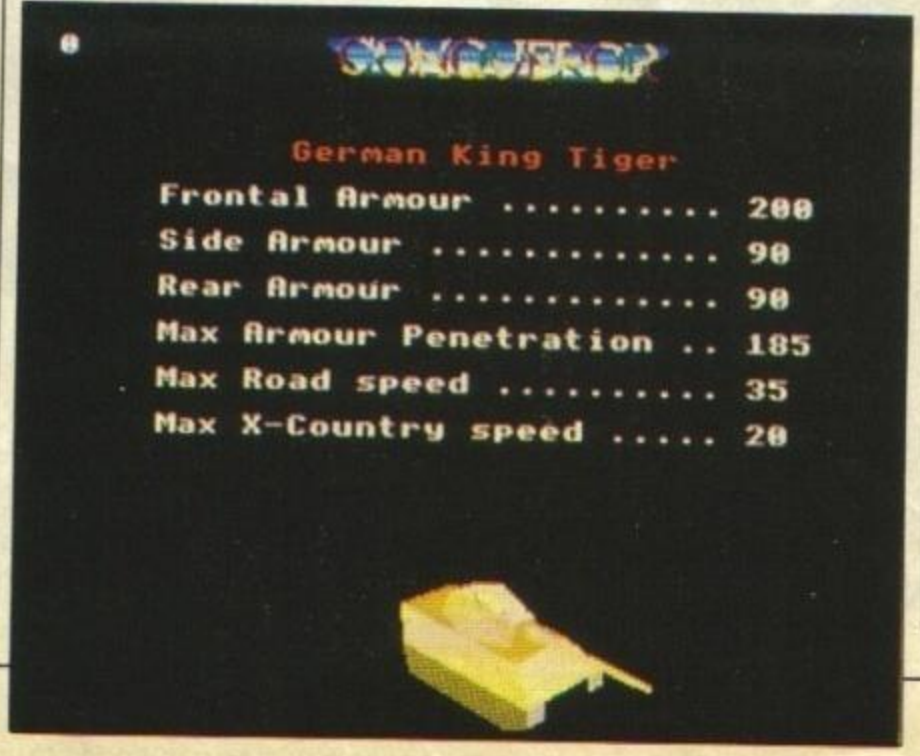
CONQUEROR

Superior Software

Conqueror è stato realizzato da **Jonathan Griffiths**, più famoso come **David Braben** (co-autore di *Elite* e programmatore del primo gioco per l'Archimedes, *Zarch*). Non vi sorprenderà scoprire, quindi, che le routine grafiche utilizzate hanno qualcosa di familiare.

Dopo i fantastici voli di *Zarch* *Conqueror* ci riporta sulla Terra nel periodo della Seconda Guerra Mondiale. Il gioco si svolge nel teatro bellico dei conflitti europei che giocarono un ruolo decisivo nello svolgersi degli avvenimenti.
Le forze meccanizzate degli eserciti Americani, Russi e Tedeschi sono state incorporate in Conqueror. Ogni esercito possiede quattro dipi di carri: leggero e veloce, medio e pesante (quest'ultimo lento ma con una not evole potenza di fuoco). Al giocatore viene offerta la possibilità di dirigere uno qualsiasi dei tre eserciti, anche se non viene consentito ai russi di combattere contro gli americani.
Conqueror è in effetti tre giochi in uno; il primo, Arcade, è il più semplice. Il giocatore affronta un numero imprecisato di tank nemici che attaccano ad ondate successive, ognuna dotata di un'intelligenza maggiore della precedente. Questo è un tipo di gioco in cui è impossibile vincere ma consente al giocatore di allenars i nella guida e nell'utilizzo del suo carro armato, familiarizzando nel contempo con i punti forti e le debolezze del nemico e in generale col gioco stesso.
Il secondo gioco, Attrition (attrito, logorio), mette a disposizione del giocatore due carri leggeri, due medi e due pesanti contro forze nemiche simili, ma lievemente inferiori, controllate dal computer. Questo livello presuppone una lieve forma di strategia con la possibilita di dirigere i carri in punti precisi della cartina servendosi di quattro ve locità diverse — dal prudente passo SLOW (lento) ottimo per evitare gli ostacoli al quello, CHARGE, velocissimo e diretto ma estremamente rischioso.
Il terzo gioco, Strategy, combina tutti gli elementi tipici dei due precedenti giochi riunendoli perfettamente, trasformandosi in un gioco pienamente strategico/tattico. All'inizio, la prima mossa di strategia consiste nel raggruppare un certo numero di carri formando un assemblamento militare. Per comprare i vari carri si hanno a disposizione dei fondi limita ti — i pezzi più economici sono i veloci tank di tipo leggero. I principianti possono solo permettersi due tank leggeri oppure uno medio, guadagnando così altri fondi nel completamento di battaglie succesive — una volta guadagnato abbastanza, è possibile acquistare fino a 15 carri, mettendo così assieme una forza militare formidabile.
All'interno del gioco di strategia ci sono altre caratteristiche da poter utilizzare per influire sulle sorti della battaglia: fuoco di artiglieria ed aerei da ricognizione, ad esempio, utilizzabili con una spesa di 500 e 1000 punti rispettivamente. Richiedendo l'intervento dell'artiglieria si ottiene un bombardamento sopra un'area-bersaglio, con un conseguente spianamento totale del territorio da qualsiasi ostacolo. L'invio di aerei ricognitori sopra il campo di battaglia rivela la posizione di tutti i carri nemici — quest'opzione non è prerogatica del giocatore, anche il computer ne fa uso di tanto in tanto.
Durante gli scontri, i carri non vengono sempre distrutti con un co lpo solo. Varie parti del mezzo possono venire danneggiate, a seconda della resistenza tipica del tank colpito, della velocità che il proiettile aveva raggiunto prima dell'impatto e del punto in questione. Può accadere che la torretta smetta di funzionare, che i cingoli si blocchino in una posizione fissa, che la potenza dei motori si riduca alla metà o ad un quarto di quella effettiva o che il mezzo stesso prenda fuoco. Per riparare qualsiasi danno basta ritirarsi temporaneamten dal conflitto ed evitare u lteriori attacchi per 20 secondi, dopodiché ogni danno sostenuto precedentemente viene annullato.
La distruzione dei carri nemici non è l'unica via verso la vittoria. Spostando un tank in un obiettivo selezionato (evidenziato con un cerchio sulla cartina) e restando in quell'area per 60 secondi si ottiene la vittoria — questo è un metodo più rilassante e sicuro per vincere ma è necessario che nessun carro nemico penetri nella zona nell'arco di quel prezioso minuto.
A differenza di *Zarch*, *Conque-*

▼ *Decisioni strategiche nel mondo bellico di* Conqueror



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ror viene co ntrollato prevalentemente attraverso la tastiera, utilizzando un sistema di controllo 'alla *Battlezone*'. Anche la torretta del tank viene controllata attraverso la tastiera, sebbene venga offerta anche l'alternativa del mouse per ruotarla e sparare. Sfortunatamente, non è semplice controllare il tank attraverso la tastiera ed il mouse nello stesso tempo, e l'uso esclusivo della tastiera non migliora poi di molto le cose — procuratevi un amico per controllare la torretta mentre guidate i movimenti del carro .

Lo stile di grafica di Braben salta subito agli occhi, in Conqueror. Strade, alberi, campi, fiumi, abitazioni e chiese scorrono fluidamente intorno mentre il colore e l'ombreggiatura vengono utilizzati sapientemente per dare profondità al tutto. I tank lasciano il segno dei congoli sul terreno e le esplosioni dei proiettili sono davvero impressionanti: la polvere si solleva in aria, edifici ed alberi si riducono a mozziconi fumanti e le torrete dei carri nemici vengono letteralmente strappate via dai col pi. Il mondo di *Conqueror* scorre via in tutte le direzioni con il paesaggio che sprofonda al di là dello schermo quando il carro scende in una valle, oppure si inclina paurosamente all'indietro quando ci si inerpica su per colline e crinali. Sebbene l'impressione di movimento e di velocità non è così evidente come lo era in *Zarch*, l'azione non difetta certo d'intensità.

Ognuno dei tre giochi può essere giocato con uno fra dieci livelli di difficoltà attraverso i quali l'avversario computerizzato diventa pi ù potente, più feroce e più scaltro nelle tattiche militari. Il premio nei livelli più avanzati aumenta ma altrettanto accade con la richiesta di abilità per il giocatore. Conqueror ha successo non soltanto nella novità della presentazione ma anche per la sua combinazione d'azione e di strategia. Con una maggiore complessità del precedente gioco della Superior per l'Archimedes, *Conqueror* rappresenta un cambiamento nei confronti di uno stile di gioco più strategico e come tale rappresenta un passo avanti — un prodotto vincente su entrambi i fronti: arcade e strategia.

A causa delle limitazioni di memoria, *Conqueror* non è compatibile con il modello di base dell'Archimedes, l'inespanso sistema 305. Funziona tuttavia sullo stesso modello qualora fosse dotato di espansione, oppure direttamente sulle macchine della serie 310, 410 e 440.

GLOBALE 87%

'un prodotto vincente su entrambi i fronti: arcade e strategia."

UN FUTURO 'SUPERIORE'?

Un gioco che sicuramente solleticherà la fantasia degli utenti di Archimedes è *Terramex*, l'arcade-adventure della GrandSlam convertito da poco p er questa macchina. Il gioco è molto simile alla versione per Atari ST e Amiga e rappresenta una testimonianza delle capacità grafiche dell'Archimedes.

La Superior Software è la casa che detiene la supremazia nella produzione di software per questo computer — fossanche soltanto per i due giochi *Zarch* e *Conqueror*. La Superior ha già in cantiere tre nuovi titoli da commercializzare sotto Natale.

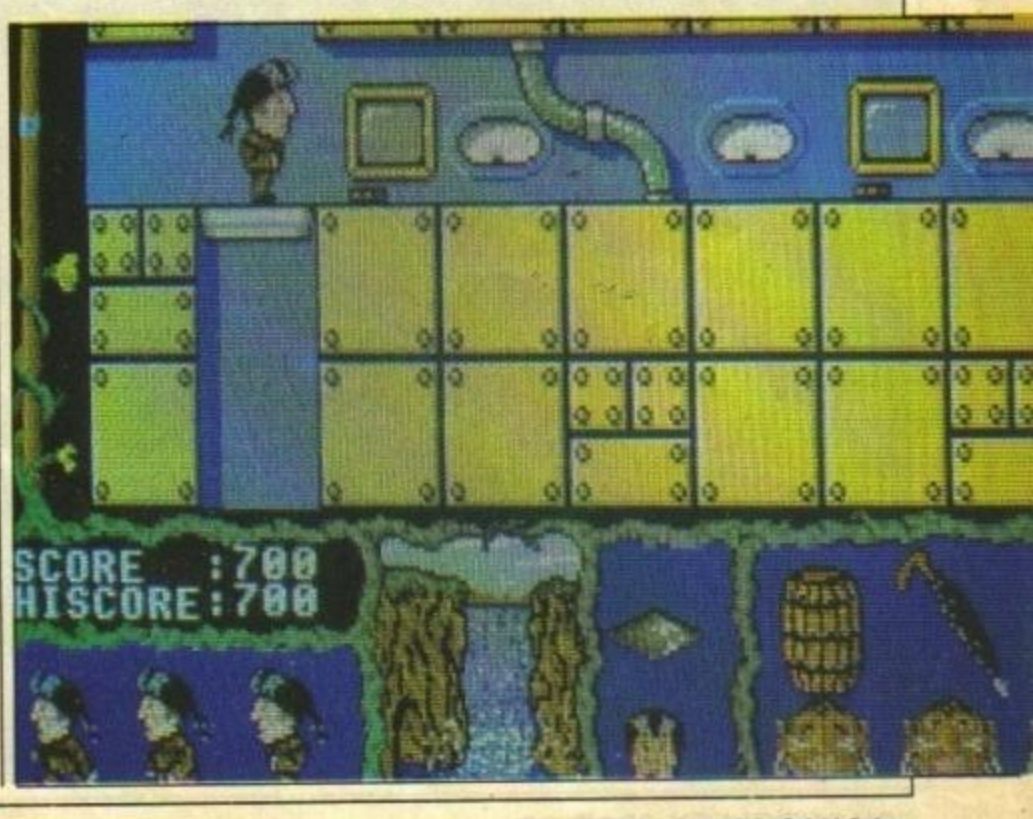
Il primo di essi è una compilation appositamente convertita dei giochi della serie *Repton*, che in passato hanno fa tto strappare i capelli a numerosi utenti di BBC e di Electron. La compilation comprenderà quattro titoli: *Repton 3*, *The Life Of Repton*, *Around The World In 40 Screens* e *Repton Through Time*, che messi assieme formano ben 160 schermi rompi-capo.

Sarà incluso l'obbligatorio editor di caratteri e di schermo delle versioni originali per BBC ed Electron, rappresentato in modo da utilizzare fruttuosamente le capacità della nuova macchina (una frase che sentirete molto spesso d'ora in avanti quando si parlerà di Archimedes!), mentre è stata conservata la formula di base di *Repton*. Seguendo nello stile il sempreverde *Boulderdash*, la compilation di *Repton* dovrebbe rivelarsi subito un successo e dimostrarsi divertente almeno quanto lo fu sulle macchine a 8 bit della Acorn.

Un altro titolo della Superior in via di sviluppo porta il titolo di *Brixx*. Un'aggiunta al tema del *Breakout*, Brixx promette 150 schermi, uno screen editor e 'sfrutta pienamente le capacità dell'Archimedes per un risultato spettacolare dal punto di vista grafico e sonoro', come dice Steve Hanson della Superior Software. Il titolo potrebbe però essere modificato perché la Prism/Leisure ha al momento già commercializzato un fiacco clone di *Breakout* per il PC col titolo di *Brixx* II e la Superior non desidera che si faccia confusione fra i due giochi. Il prezzo italiano del gioco non è ancora stato deciso, nè sappiamo se verrà effettivamente importato (tenevi comunque sintonizzati sulla lunghezza d'onda di TGM, perché ci stiamo informando).

Il terzo, e potenzialmente il migliore, titolo è un gioco spaziale di azione/strategia intitolato Deliverer. Incorporando una grafica solida tridimensionale, l'unico gioco a cui si può fare riferimento per dei confronti è, naturalmente, *Elite*, sebbene Steve Hanson ci tenga a precisare che *Deliverer* incorpora molta più strategia e complessità. Il tema del gioco è la conquista di pianeti. Il vostro ruolo è quello di Supremo Comandante di un esercito del futuro che operano attacchi strategici (sullo stile dei war-game) c ontro le difese planetarie. VOi vi spostate fra il pianeta e la stazine spaziale nel tentativo di distruggere gli alieni che attaccano il pianeta.

Una caratteristica di editing dell'astronave consente al giocatore di agiungere armi extra, configurare la nave e le sue caratteristiche tecniche per adattarle alle circostanze. Nella sua forma definitiva *Deliverer* potrebbe rappresentare un'altra pietra miliare, come è stato con *Zarch*, nella dimostrazione (a-rieccoci!) delle capacità di un computer come l'Archimedes con la sua architettura RISC a 32-bit.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISTRUZIONE TOTALE

SPACE HARRIER

Sega Master System

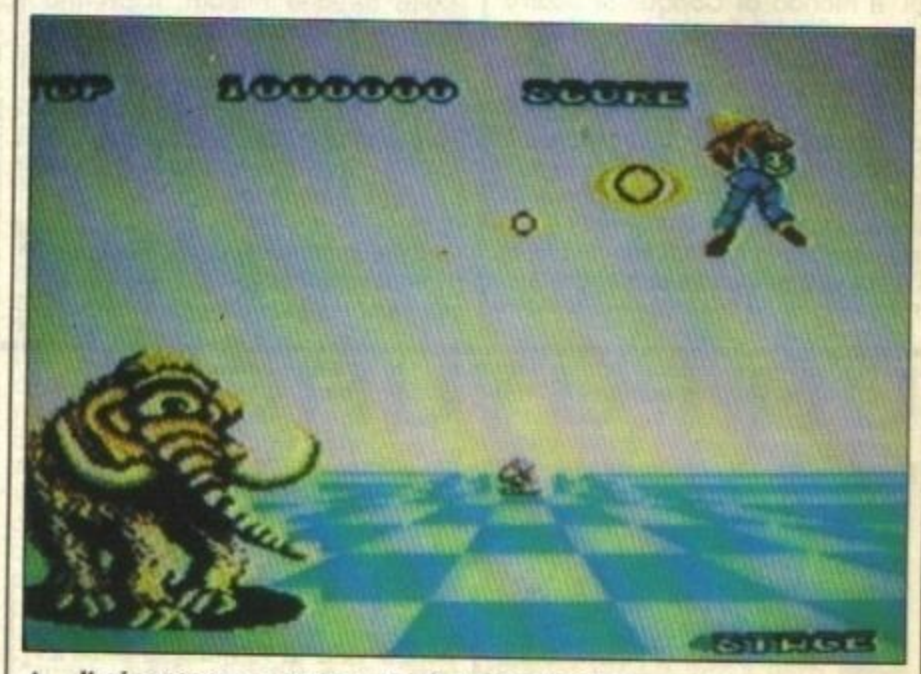
Alcuni giochi hanno segnato tappe fondamentali nella storia dei videogame: tante volte è capitato che una caratteristica particolare di un gioco abbia dato inizio ad una vera e propria moda nell'industria dei coin-op.Entrando in una sala giochi è oggi possibile provare esperienze di guida fino a poco tempo fa impensabili (vedere per esempio la recensione di *Continental Circus* in questo numero): aerei ed elicotteri con sedili che si inclinano in ogni direzione (*Afterburner*, *Thunder Blade*), automobili soggette alla forza centrifuga delle curve (*WEC Le Mans*, *Out Run*, *Top Speed*), motociclette che 'piegano' e si impennano (*Hang On*, *Enduro Racer*, *Full Throttle*). Se tutto questo è possibile, il merito è certo da attribuirsi ai tecnici della Sega che, per la prima volta in *Space Harrier*, dotarono un coin-op di sedile idraulico ad alta mobilità.

La versione casalinga del gioco ovviamente non presenta questa caratteristica, ma praticamente tutti gli elementi del coin-op sono stati mantenuti intatti: con questa cartuccia il Master System sfrutta al massimo le sue capacità grafiche, presentandoci una grafica fra le più colorate ed elaborate della storia dei giochi su cartuccia, strabiliandoci nel frattempo con una parte sonora di tutto rispetto, che comprende persino (come nell'originale, del resto) un urlo digitalizzato e l'avvertimento 'get ready!' (anch'esso digitalizzato).

L'unica cosa che manca in questa versione — come in tutte le conversioni da noi provate sui vari sistemi — è la sequenza in cui il nostro personaggio cavalca un enorme drago utilizzandone il lungo corpo vermiforme per distruggere parte del paesaggio attraversato.

Per chi a questo punto si starà chiedendo smarrito di cosa diavolo stiamo parlando — vergogna! — diremo che la trama e gli obiettivi di Space Harrier sono estremamente semplici: il giocatore, dotato di una efficacissima arma laser che funge anche da jet di sostentamento, deve attraversare un gran numero di livelli presentati con una visione tridimensionale in terza persona, distruggendo tutto ciò che incontra o, se questo non fosse possibile,

▲ *Lo screen di presentazione: manca solo 'INSERT COIN'*



▲ *Il gigantesco mammouth è duro a morire*

▼ *Uno screen un po' troppo affollato, ma forse sparando ...*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

evitando la collisione con esso.

SEGA

Cartridge: £ n.p.

Il gioco, concettualmente semplice, si rivela complicatissimo per via della gran velocità con cui il paesaggio ci corre incontro (minore comunque di quella che aveva caratterizzato la versione per i computer a 8-bit) ed il gran numero di nemici che ci sbarrano la strada.
Non potendo parlare di una strategia di gioco — l'unica cosa da dire è che è necessario muoversi in continuazione e sparare come dei forsennati — non possiamo che concludere qui la nostra recensione, facendovi ancora una volta notare la qualità superlativa della grafica (date un'occhiata alle foto) e consigliando spassionatamente l'acquisto di questa cartridge a tutti gli appassionati dell'Ultraviolenza **digitale.**
L'unico — piccolissimo — appunto che potremmo muovere a questa versione del gioco è la lentezza d'animazione che sopraggiunge nelle situazioni in cui lo schermo è troppo affollato.
In chiusura, due piccole curiosità: secondo le nostre fonti, il campione mondiale di questa versione di Space Harrier altri non è che il nsotro vecchio (e peloso) amico Jeff Minter, che vanta un punteggio di 13.800.000 punti netti. L'altra notizia è che abbiamo finalmente scoperto dei trucchi anche per il Sega Master System, e che ben presto potrete imparare — in queste stesse pagine — i misteriosi trucchi per ottenere vite infinite, mega-punteggi e... giochi nascosti! (e non stiamo parlando dell'ormai conosciutissima 'lumachina' che si ottiene premendo entrambi i pulsanti del comando e muovendo il joystick senza inserire nessuna cartridge...)

GLOBALE 92%

"Il gioco, concettualmente semplice, si rivela complicatissimo per via della gran velocità con cui il paesaggio ci corre incontro ed il gran numero di nemici che ci sbarrano la strada."

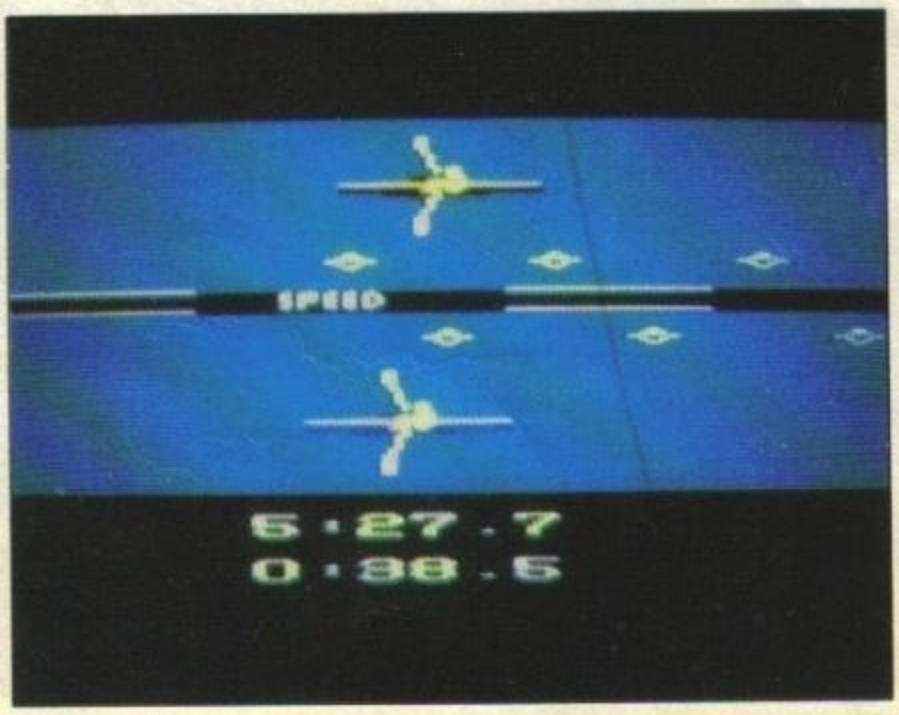
SUMMER GAMES

Epyx

SUMMER GAMES
Epyx
Atari VCS

Pigri, teledipendenti, amanti della pantofola: se le Olimpiadi di Seoul vi hanno fatto meditare sulla dannosità della vostra condotta e sull'utilità di un po' di sport, ecco l'occasione giusta per lenire ogni scrupolo senza troppa fatica. No, non sto parlando di Decathlon (troppi smanettamenti frenetici), ma nientepocodimenoche di (fanfara...) Summer Games.
Grande successo sugli 8-bit a suo tempo, la Epyx è riuscita ora a comprimere i suoi bytes fino a farli stare in una cartuccia del VCS.
Dopo aver scelto la propria nazione (ce ne sono a disposizione otto per altrettanti giocatori) e il numero di joystick si comincia con la prima competizione.
110 m a ostacoli: dopo il ready-set-go, joytick a destra (ci vengono per fortuna risparmiati furiosi smanettamenti) e perfetta scelta del tempo per saltare gli ostacoli al momento giusto se non si vuole lasciare le proprie rotule sparse per la pista.
Nuoto: anche qui è necessario un ottimo tempismo sia in partenza che durante la gara. Per acquistare velocità bisogna infatti premere il pulsante nell'istante stesso in cui il braccio raggiunge l'acqua.
Tiro al piattello: praticamente identico alla versione per computer è la prova che preferisco. Uno o due piattelli vengono lanciati sullo schermo (in senso figurato) mentre voi comandate un mirino con cui centrare gli obiettivi — attenzione al peso del fucile perché trascina verso il basso il mirino.
100 metri sprint: ingredienti necessari sono un joystick MOLTO robusto, un attacco isterico o di Morbo di Parkinson e un'adeguata assistenza medica cardiocircolatoria o, più semplicemente, un oscillatore attaccato alla porta joystick.
Staffetta nuoto: dopo una sudata del genere, niente di più piacevole di un bagno in piscina, anzi tre — uno per ogni componente della staffetta. Più di prima è necessaria prontezza per guadagnare qualche centesimo in partenza e nei passaggi di testimone.
Ginnastica sul cavallo a maniglie: OK, non spaventatevi, è più semplice di quanto sembri. Sullo schermo viene visualizzata la figura dell'altleta e, più in basso, la disposizione delle mani sul cavallo. A seconda di queste ci si può spostare lungo l'attrezzo o aumentare la propria velocità, facendo attenzione a non cadere, pena la squalifica. I punti vengono assegnati per ogni passaggio ben eseguito e sottratti se la manovra è sbagliata.
Canottaggio: joystick a destra per caricare i remi, a sinistra per affondarli in acqua — non conta tanto la rapidità dei colpi quanto la loro efficacia per acquistare velocità in una gara all'ultimo centesimo di secondo.
Classifiche parziali e finali verranno stilate alla fine di ogni gara e della competizione, misurando il risultato dei vostri sforzi.
Mi aspettavo, in corrispondeza dei Giochi di Seoul, l'uscita di qualche videogame sportivo, ma non sul VCS e a questi livelli qualitativi.

▼ *Lo sfondo farebbe quasi pensare che non si tratta del VCS*



ATARI VCS SYSTEM

Cartridge: £ n.p.

Un complimento speciale va fatto ai programmatori: per riuscire a farlo stare tutto dentro la cartridge avranno ingaggiato sicuramente un'estenuante lotta all'ultimo byte con la macchina e, al giorno d'oggi, è raro trovare dei programmatori con una tale pazienza certosina. La vittima più illustre della ridotta capacità di memoria è senz'altro la grafica, che si presenta essenziale e richiede un certo sforzo d'immaginazione per immedesimarsi. Una volta superato questo scoglio, però, l'essenza del gioco è la stessa che tanta fortuna gli procurò sul C64. In perfetto stile Epyx abilità e strategia la fanno da padrone a differenza dello spacca-joystick Decathlon, **anch'esso per VCS. Come su computer, Summer Games dimostra tutte le sue qualità se giocato in competizione con gli amici, dove dà vita ad emozionanti duelli all'ultimo secondo senza alcun pericolo di annoiarsi.**
Le istruzioni (in inglese) sono chiare e ricche di consigli, e le opzioni di gioco complete. La grafica, come ho già avuto modo di dire, è essenziale — non si poteva fare diversamente — ma abbastanza efficace, mentre il sonoro non può certo essere confrontato con quello della versione su computer — ma anche qui si capisce il perché. Vista la precedente produzione su Atari VCS, questo gioco dovrebbe comunque fare gola a molti, e le numerose opzioni sul numero di giocatori lo rendono un gioco senza età. In definitiva, un'occasione che nessun possessore di Atari VCS dovrebbe lasciarsi sfuggire.

GLOBALE 70%

"Come su computer, *Summer Games* dimostra tutte le sue qualità se giocato in competizione con gli amici.."

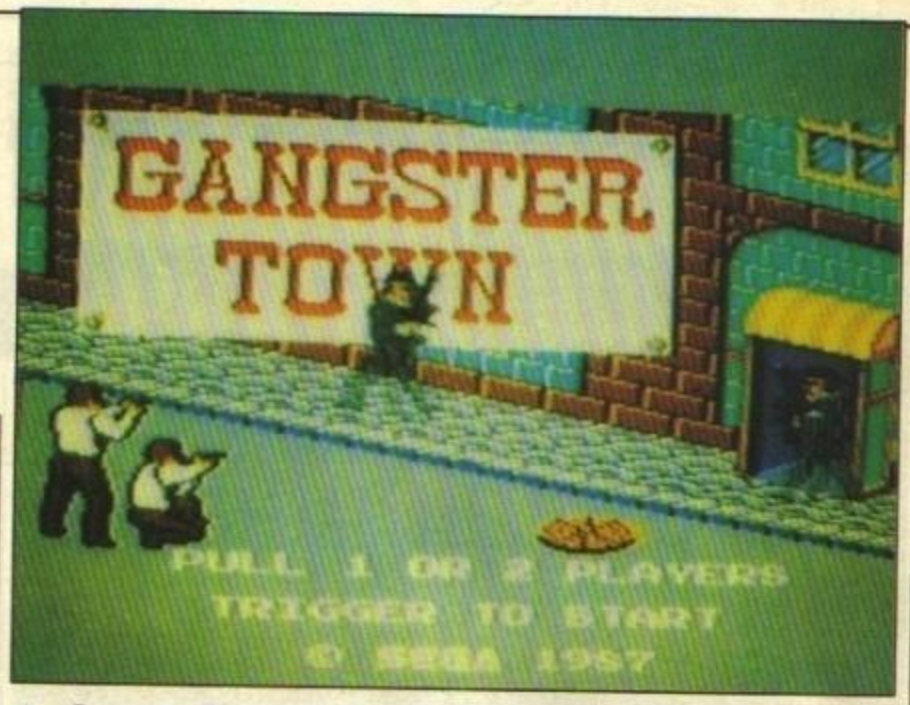
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

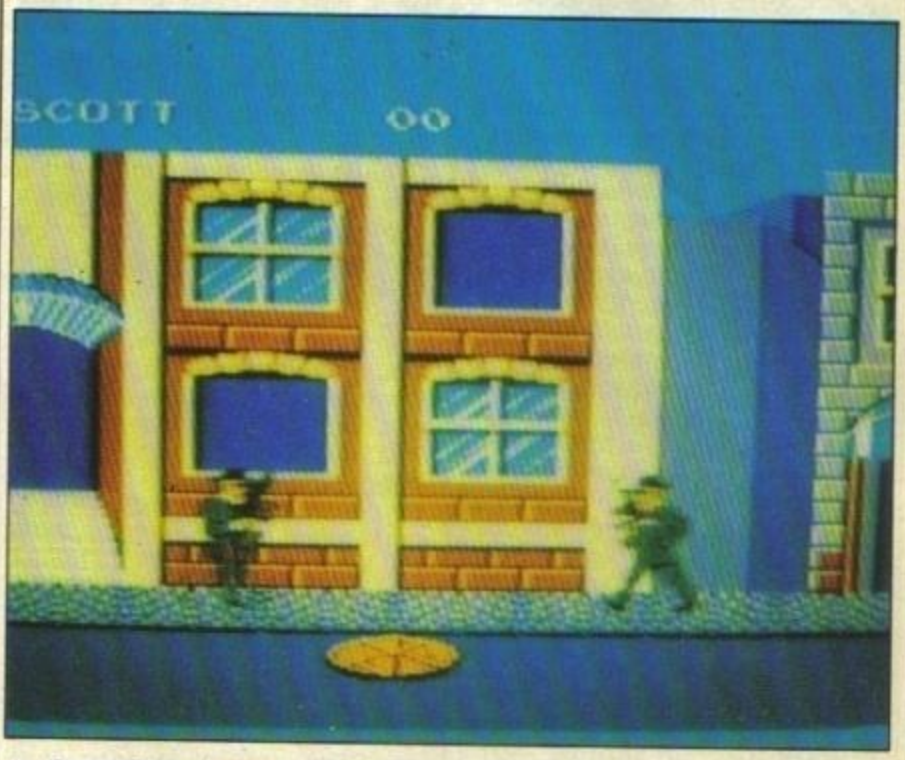
CRIMINE ORGANIZZATO

GANGSTER TOWN

Sega Master System + Pistola Ottica (Light Gun)

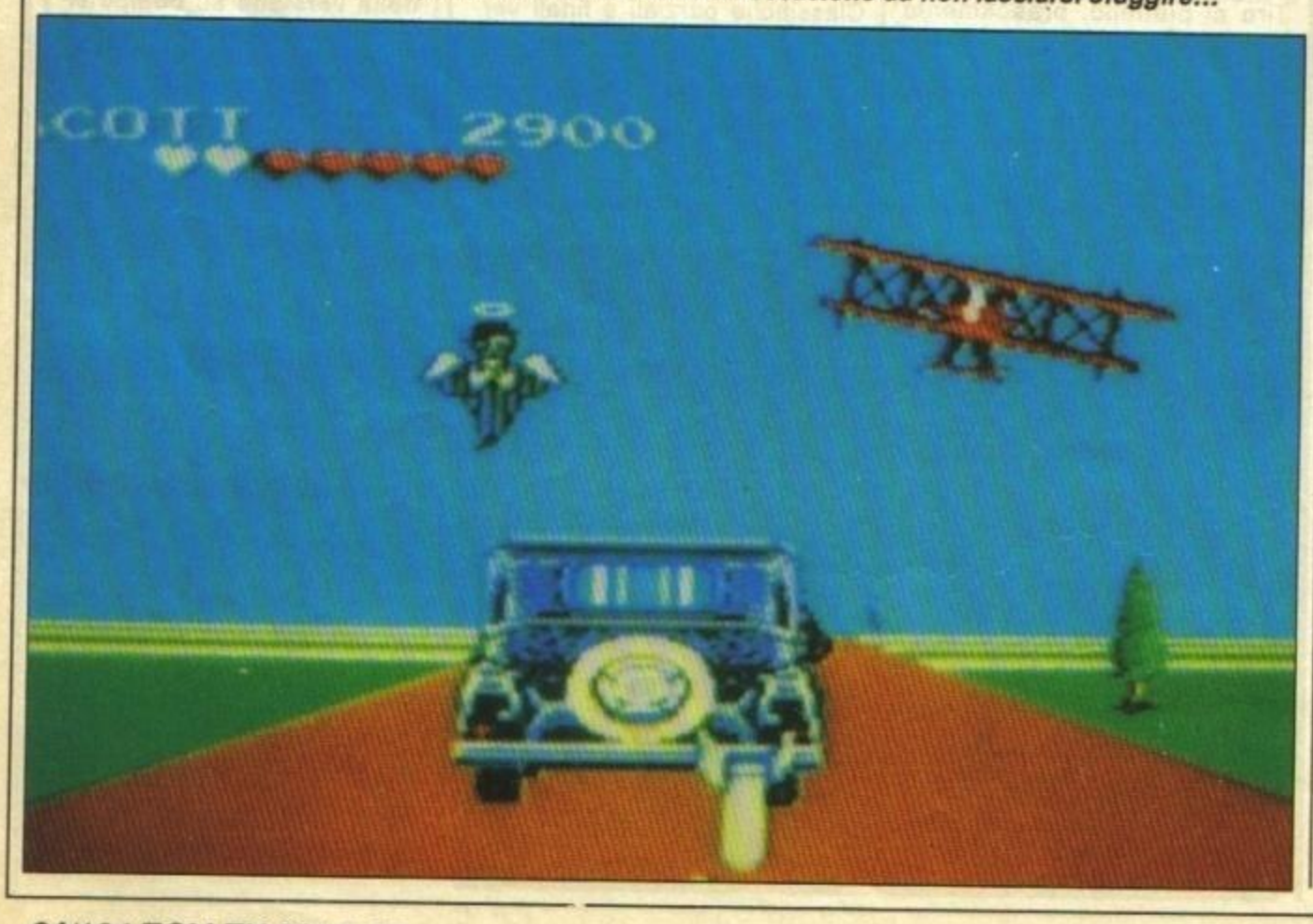


▲ Gangster Town: *un significativo screen di presentazione*



▲ *Secondo schermo: gangster appiedati ma non meno pericolosi*

▼ *Uno dei cattivoni, colpito, prende le vie del cielo: un'occasione da non lasciarsi sfuggire...*



Uno degli accessori più notevoli del Sega Master System è certamente la pistola ottica: potete immaginare la reazione dei nostri recensori (noti maniaci dell'ultra-violenza tecnologica) quando *Gangster Town* ha raggiunto — in anteprima assoluta — i nostri uffici.

Prima di procedere con la recensione, anzi, vorremmo spiegarvi un 'mistero redazionale' che non tutti conoscono (sennò che mistero sarebbe?) e col quale avremo a che fare soprattutto nelle recensioni di programmi per console: The Games Machine (ed in particolar modo questo primo numero) viene preparata molto tempo prima che la vostra copia raggiunga le edicole. Questo fa sì che molto spesso le recensioni da voi trovate su queste pagine appaiano 'fuori tempo' — in anticipo o in ritardo — rispetto a quelle che sono le forniture dei negozi. Noi ci impegniamo sin da ora a cercare di essere il più tempestivi possibile nelle recensioni, ma può sempre accadere che troviate la recensione di un gioco dopo mesi che esso è già in distribuzione nei negozi: del resto, si tratta di una distribuzione per niente uniforme, ed è facile che in alcune città siano in vendita giochi di cui nessuno — in altre città — ha mai sentito parlare. Ma passiamo al gioco in questione.

Gangster Town è comunque un titolo che tutti dovrebbero conoscere, se non altro per il fatto di essere la conversione di un coin-op che andava per la maggiore qualche tempo fa.

Il primo quadro vi mette all'inseguimento di una vecchia limousine nera (tipico!) dai cui finestrini spuntano dei terribili gangster armati di mitra.

Tali armi, è inutile dirlo, vengono presto usati contro il nostro veicolo e la nostra unica possibilità di portare a termine (in modo positivo) l'inseguimento consiste nel riuscire a centrare i malviventi prima che questi aprano il fuoco.

L'operazione, resa particolarmente ardua dagli imprevedibili zig-zag della macchina nera, viene chiaramente eseguita con l'ausilio della bellissima pistola, che ben presto si dimostra l'arma più adatta ai nostri scopi.

Se tra le migliaia di colpi a vuoto dovessimo comunque metterne a segno qualcuno, ci viene data l'ulteriore possibilità di aumentare il nostro punteggio abbattendo anche l'"animaccia" del bandito colpito, che alla sua morte si

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

innalza verso le bische celesti.
Ma è proprio dal cielo che arriva un'altra terribile minaccia: un biplano ci sorvola sgnaciando pericolosi ordigni che infallibilmente si dirigono sulla nostra auto.
E ancora una volta è la nostra fida sputaf... pardòn, pistola ottica a trarci d'impaccio: un colpo ben assestato farà esplodere la bomba mentre è ancora in aria, risparmiandoci una fine prematura.
L'inseguimento dura molto a lungo, ma alla fine riusciamo a raggiungere i cattivi e l'azione si sposta al secondo quadro di gioco, ambientato nelle strade di una grigia città: qui lo schermo si sposta orizzontalmente, mentre decine di mafiosi spuntano da vicoli e finestre aprendo il fuoco su di noi.
Questa situazione continua sino a quando i gangster non decidono di spostarsi in un'altra città, facendo così ricominciare la sezione dell'inseguimento in auto.

SEGA Master System
Cartridge: £ n.p.

Del gioco, lunghissimo sino a rasentare la noia nelle sue due fasi sempre uguali, non possiamo certo dire troppo bene: oltre a difetto appena menzionato, i bersagli sono decisamente troppo piccoli e 'cattivi', ed un giocatore che non sia imparentato almeno alla lontana col poliziotto de 'L'Alieno' o con Robocop ha poche speranze anche di passare al secondo quadro. Noi, per questa recensione, abbiamo dovuto tenerci a pochi centimentri dallo schermo con la canna della pistola, ma anche così il gioco non è stato dei più facili.
In definitiva, consiglieremmo Gangster Town **a tutti coloro che intendono intraprendere una carriera di mercenario o tiratore scelto (gli altri non possono trovare alcuna utilità in un simile acquisto): purtroppo questo è un caso lampante di pessima calibratura del livello di difficoltà di gioco, che accoppia ad un concetto simpatico una realizzazione tragicamente pessima.**

GLOBALE 48%

"Del gioco, lunghissimo sino a rasentare la noia nelle sue due fasi sempre uguali, non possiamo certo dire troppo bene.."

SOGNANDO LA CALIFORNIA

CALIFORNIA GAMES

Epyx

CALIFORNIA GAMES
Epyx
Atari VCS

Sull'onda del successo di consoles come il Sega o il Nintendo è ritornato fuori alla grande anche il caro buon vecchio Atari. Dopo il 'restyling' e il notevole calo dei prezzi, è significativo che una casa come la Epyx si sia messa nel mercato del VCS con tre dei suoi maggiori successi.
Il più recente di questi, California Games, vi trasporta sulle assolate coste del Pacifico, a misurarvi con quattro prove ai confini tra sport e gioco.
Nel primo evento, Foot Bag, avrete a disposizione 90 secondi, una pallina e tutta la vostra fantasia per cercare di tenere in palleggio la pallina più a lungo possibile senza farla cadere e cercando nel contempo i colpi più spettacolari. Colpi di testa, di ginocchio, di piede, di tacco e giravolte, tutto per cercare di incrementare il vostro punteggio. Attenzione però, la cosa più importante, quella per cui si ricevono più punti, è tenere la pallina per aria, ed è necessaria la massima prontezza di riflessi per cercare il colpo giusto al momento giusto.
Si passa poi sulla pista a U dell'Half Pipe Skateboard. Anche qui si hanno 90 secondi a disposizione per evoluzioni di ogni tipo, altalenandosi fra le pareti della pista. Un gioco che necessita di ottimo tempismo per non finire a gambe all'aria. A seconda della vostra posizione e del comando dato, il nostro atleta compirà salti in aria, giravolte, ecc... tutti con il relativo punteggio variabile a seconda dell'abilità con cui è stata eseguita la manovra.
La mia preferita è comunque la BMX Bike Racing, una corsa rompicollo a bordo delle famose Bycicle Motocross sui pendii di una montagna. Questa è naturalmente disseminata di trampolini e di ostacoli come teschi (quelli dei concorrenti che non ce l'hanno fatta? Brrr...), cespugli ed alberi, i quali possono provocare uno sbilanciamento ed una conseguente perdita di tempo prezioso. Avete 30 secondi nel primo settore e tempo aggiuntivo per i restanti sei per cercare di saltare gli ostacoli, se necessario con l'aiuto di un trampolino, ed esibirsi, per una manciata di punti in più, in acrobazie e giravolte, il tutto più velocemente possibile.
Non poteva infine mancare il mitico Surfing sulle onde californiane, in un ambiente degno dei tempi migliori dei Beach Boys. Una tavola da surf (anche un tavolo da stiro va bene...), un cavallone e 90 secondi per esibirvi in giravolte, passaggi nel tunnel d'acqua, ec... cercando di rimanere più a lungo possibile sulla cresta dell'onda.
Si può giocare da soli per il massimo punteggio o in gara con gli amici, sicuramente più divertente, tramite l'opzione nello screen iniziale.

▲ *Foot Bag: lo sfondo fa quasi dubitare che si tratti del VCS*

Atari VCS System
Cartridge: £ n.p.

Nel complesso il gioco è sorprendente e risulta lecito chiedersi come possa stare tutto nella striminzita memoria del VCS, visto che si tratta di quattro giochi in uno. Buona la grafica, relativamente alle possibilità della console, specie nel Foot Bag e BMX. Lo schema di gioco è tipico dei videogame sportivi ma viene privilegiata la strategia allo smanettamento puro e semplice: non abbiate quindi paura per i vostri joystick. Anche il livello tecnico del gioco è buono ed è privo di particolari difetti se si eccettua la prova BMX in cui lo scrolling 'a scomparsa' non permette di vedere alcuni ostacoli in un tempo sufficiente ad evitarli, mentre è meglio tacere pietosamente su musiche ed effetti sonori. Le istruzioni in americano piene di 'yeah', 'wow', 'radical' sono comunque comprensibili ed è da lodare anche l'opzione di training nel menu di gioco, con la quale è possibile esercitarsi nei singoli eventi. Per una buona longevità consigliamo comunque di giocare in gara con altri amici, altrimenti si rischia di cadere nella noia più completa.

GLOBALE 65%

"Lo schema di gioco è tipico dei videogame sportivi ma viene privilegiata la strategia allo smanettamento puro e semplice."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRADE PERICOLOSE

R.C. Pro-Am

Nintendo Entertainment System

Ecco un gioco dove alla semplice corsa fra automezzi si aggiunge un vero e proprio scontro senza esclusione di colpi. Il titolo è dovuto al fatto che il giocatore si trova alla guida di una piccola automobile radio comandata (R.C. sta appunto a significare Remote Control, ovvero controllo a distanza).
Il tema base di *R.C. Pro-Am* è la corsa, per cui l'obiettivo primario è quello di raggiungere in ogni caso il traguardo, possibilmente non per ultimi: la corsa non viene cronometrata, per cui non avrete problemi di tempo.
Lungo una serie di circuiti (esattamente 32, che possono avere una lunghezza da uno a cinque giri) coperti di ostacoli ed affollati da alcuni avversari (esattamente tre, che faranno di tutto per mettervi i bastoni fra le ruote). Gli ostacoli sono di diversa natura, ed ognuno ha un effetto diverso sulla vostra auto: le pozzanghere ne rallentano la corsa, le macchie d'olio la fanno sbandare, e le barriere... la fermano definitivamente. Sul percorso troverete inoltre dei particolari che saranno d'aiuto anziché d'impaccio: trampolini che vi faranno letteralmente 'mangiare la strada', paraurti che vi proteggeranno dalla furia omicida degli avversari, turbo per il motore, gomme di ricambio, ed una serie di lettere che — se raccolte — andranno a formare la scritta NINTENDO e vi garantiranno una maggiore velocità ed una grande quantità di punti.
Non mancano poi le armi, anche queste da raccogliere lungo la strada: missili per liberarsi dei veicoli che vi precedono e mine da sganciare contro quelli che vi seguono, tenendo presente che non è possibile utilizzarli entrambi nello stesso tempo e che si esauriscono velocemente. Purtroppo gli avversari colpiti vengono bloccati solo temporaneamente dall'effetto delle armi menzionate.
Una volta arrivati al traguardo vi aspetta un bel mucchio di punti ed una premiazione con tanto di coppa: a questo punto i punti vengono sommati a quelli già ottenuti e, dopo il montaggio sulla macchina di tutti gli 'optional' raccolti per strada, si riparte per un nuovo percorso.

▲ *Uno dei rischiosi circuiti di* **R.C. Pro-Am**

Nintendo.

Cartridge: £ n.p.

Quando R.C. Pro-Am è arrivato in redazione abbiamo sfogato a turno i nostri più bassi istinti omicidi; in questo gioco è possibile fare di tutto: testa-coda, sbandate in curva, tamponamenti e raffiche omicide contro gli avversari. Non si tratta certo di un corso di scuola guida, quindi. Anche se richiede un certo tempo per abituarsi ai comandi R.C. Pro-Am si dimostra giocabilissimo, e molto entusiasmante. Il gran numero di circuiti e di bonus/armi assicura una notevole longevità e dal punto di vista grafico direi che non si poteva fare di meglio. Se tenete conto che le musiche e gli effetti sonori vi faranno pensare che il vostro Nintendo si sia trasformato in un computer a 16-bit, non resta altro da aggiungere.

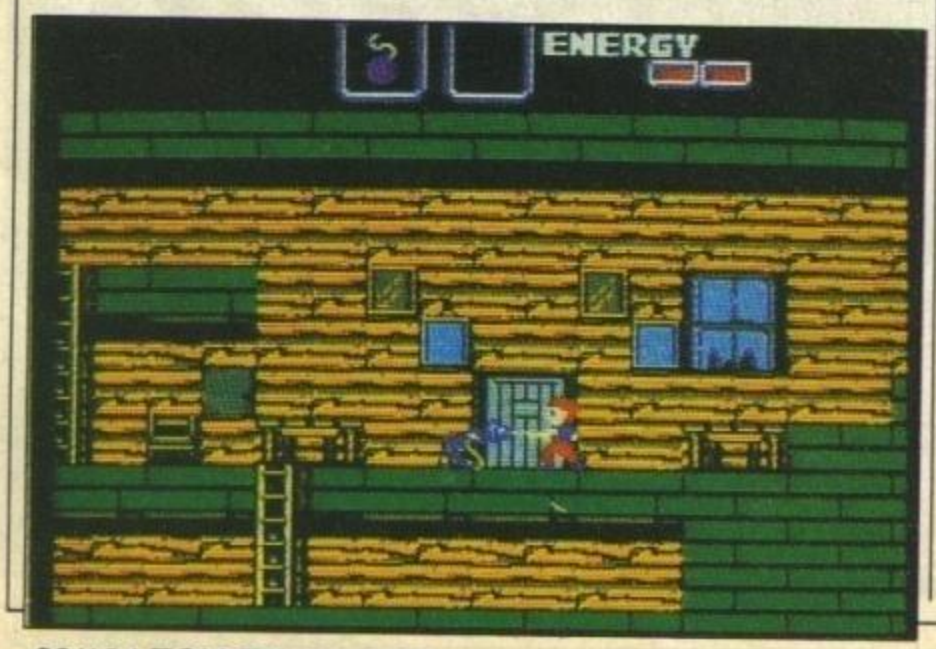
GLOBALE 90%

"*R.C. Pro-Am* si dimostra giocabilissimo, e molto entusiasmante."

THE GOONIES II

Nintendo Entertainment System

Se vi state chiedendo come si fa a parlare di *Goonies II* quando *Goonies I* non è ancora apparso, non chiedetelo a noi: questa è la cartuccia che ci è stata inviata per la recensione, e non possiamo fare altro che dirvi subito com'è il gioco.
Naturalmente la trama ricalca abbastanza fedelmente quella del film omonimo, per cui il vostro compito è quello di andare a liberare la vostra amica Annie ed altri sei compagni che sono caduti nelle mani della terribile banda Fratelli. Ogni vostro compagno è tenuto prigioniero in un nascondiglio diverso, per cui avrete da scoprirne sette: in questa ricerca dovrete utilizzare tutte le vostre capacità e riflettere molto. Infatti Goonies II ricorda abbastanza *Legend Of Zelda*, sebbene non richieda la stessa quantità di impegno.
Gli schermi sono raggruppati in una serie di ambienti diversi: le grotte, in cui potrete scoprire tesori nascosti e passaggi segreti che spesso — per poter essere rivelati — richiederanno una bella martellata sulle pareti rocciose; il labirinto, lungo i cui corridoi vi aspettano — naturalmente ben nascosti — gli oggetti utili alla risoluzione del gioco; le stanze, dove affronterete varie creature (in tutto il gioco ce ne sono ben 30 tutte diverse, di cui alcune si rivelano degli alleati dai quali ricevere preziosi consigli).
La rappresentazione su schermo comprende anche una mappa (richiamabile) sulla quale sono segnate le posizioni dei vostri amici e che vi sarà di molto aiuto per orizzontarvi, e la raffigurazione dei vari oggetti che avete già raccolto durante il gioco (chiavi, boomerang, stivali magici, mute da sub, etc.).
Tenendo presente che *The Goonies II* è un arcade adventure, e quindi impossibile da risolvere in un solo tentativo, i programmatori hanno pensato bene di inserire — a fine partita — una parola d'ordine che vi consenta di ripartire, la prossima volta che giocherete, dallo stesso punto in cui eravate arrivati.



Nintendo

Cartridge: £ n.p.

Non siamo al livello di Legend Of Zelda, ma con Goonies II la Nintendo ha immesso sul mercato un gioco in cui non mancano né gli elementi d'azione né quelli di strategia: la realizzazione grafica è sonora è ottima, e la ricchezza di particolari nello schema di gioco assicura un buon investimento prezzo/tempo di gioco.
Forse per coloro che non sono particolarmente appassionati di arcade adventure l'impatto iniziale potrebbe essere poco attraente, ma vi assicuro che una volta 'ingranato' non vi staccherete più dal video.

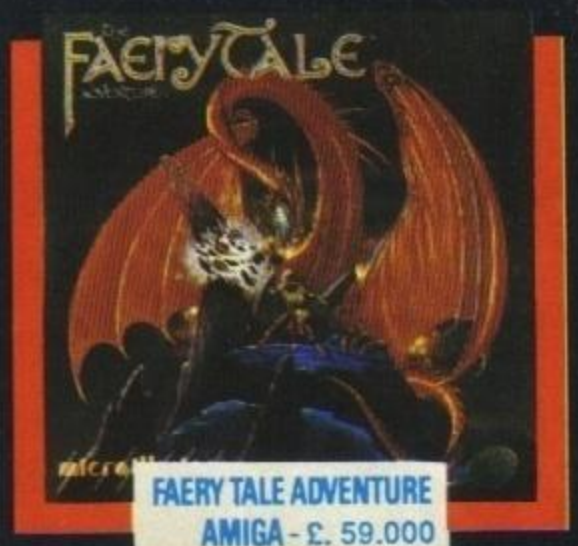
GLOBALE 87%

"un gioco in cui non mancano né gli elementi d'azione né quelli di strategia."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

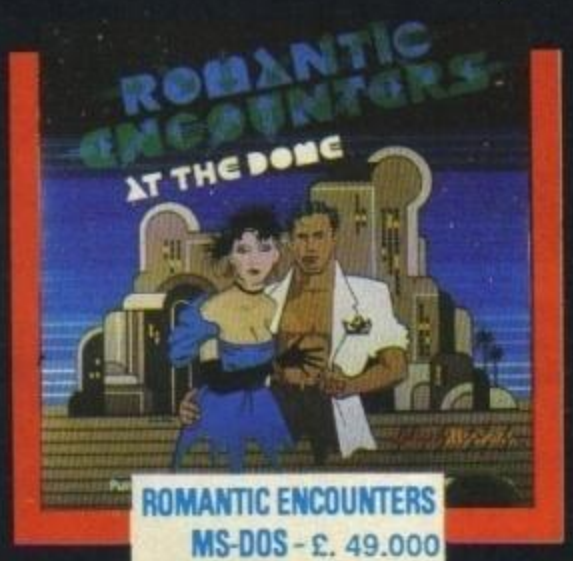
http://www.oldgamesitalia.net/

ANNOUNCING THE MOST EXCITING TEAM-UP EVER



ACTIVISION.

microillusions™



Activision is now the exclusive world wide distributor of Microillusion products. The red-hot titles range from the all action arcade style, exciting dungeons & dragons, to fantasy role playing adventures. Play your hand, roll your dice or paint the screen – anything is possible with Microillusions.

Coming soon. . . Ebonstar and Photon Paint

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) TEL. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOGNI AL LASER

Nel 1983 venne commercializzato un coin-op intitolato *Dragon's Lair*. Il gioco era imperniato intorno gesta del valoroso cavaliere **Dirk il Prode** ed ai suoi tentativi di salvare la fanciulla **Daphne** nel castello del malefico drago. Lungo la sua avventura, Dirk affronta una serie di trappole diaboliche e di pericolose creature man mano che si avvicina sempre di più al luogo dove Daphne è tenuta prigioniera e allo scontro finale con il Drago stesso. Una trama piuttosto abusata, ma quello che decretò il successo del gioco fu la straordinaria grafica da cartone animato e la presenza di un riproduttore per disco al laser nella console.

Le immagini vennero create e rese vive attraversi il talento di un ex-artista disneyano — la loro qualità grafica è altissima. Durante ogni partita al giocatore viene richiesto un uso 'al secondo' del joystick per guidare le azioni del cavaliere nei vari scontri. Nei momenti chiave di ogni scena, il disco al laser mostra una sequenza basata sulle azioni del giocatore, col suo risultato positivo o negativo.

Dragon's Lair si dimostrò rivoluzionario per l'utilizzo di un disco al laser come supporto di memorizzazione delle immagini, consentendo così l'uso di una grafica molto più realistica di quella prodotta con l'uso di un computer, ed un'animazione cinematografica impensabile su un computer. C'erano dei brevi intervalli per l'accesso al disco laser, ma il risultato così spettacolare le rendeva praticamente irrilevanti.

Non sorprende il fatto che furono subito prodotte delle versioni per computer di tale gioco per gli 8-bit da parte della Software Projects: *Dragon's Lair* ed il suo seguito *Escape From Singe's Castle* — ed entrambi abbero un certo successo. Ora la Microdeal ha creato un sistema sperimentale utilizzando il laser disc originale, un riproduttore per compact disc ed un Atari ST per trasportare il coin-op dalle sale giochi alle case. Il sistema è stato collaudato quasi sin dall'apparire dell'ST; i frutti di una tale fatica sono ora venuti alla luce dopo un intenso lavoro di verifica e di debugging.

La legge dei cavalieri

Per un prezzo che in Gran Bretagna si aggira sulle cento sterline (poco più di 200.000 lire) l'acquirente della confezione di *Journey Into The Lair* si assicura il possesso di un disco al laser contentente l'intero set di immagini e di suoni del gioco originale da sala (su un laser disc possono essere memorizzati oltre 20.000 fotogrammi) assieme al dischetto da 3,5 pollici su cui è memorizzato il programma di controllo. I cavi di collegamento possono essere acquistati a parte per una somma pari a circa venti sterline.

E' possibile un uscita sia su monitor che su televisore. Quella TV avviene attraverso il cavo d'antenna, ma nel caso di un monitor si richiede un'amplificazione stereo. Utilizzando un monitor con uscita mono si ottiene soltanto il funzionamento di un canale (a meno di non collegare assieme il destro e il sinistro), che trasmette così tanto il parlato (grida ed altri dialoghi) che la musica e gli effetti sonori. Nella redazione inglese di TGM è stato utilizzato un normale televisore per la recensione del sistema ed un monitor Philips CM8833 per le foto.

Alla partenza del sistema, lo schermo dei controlli principali si serve dell'ambiente GEM per il funzionamento del programma principale e vengono utilizzati dei menu a discesa per manovrare il sistema. All'inizio è possibile scegliere uno dei tre livelli di abilità, da Vassal (Vassallo) a Knight (Cavaliere) o — nel caso del livello più difficile — a Lord (Signore); può essere deciso anche il numero di vite: una, tre o cinque.

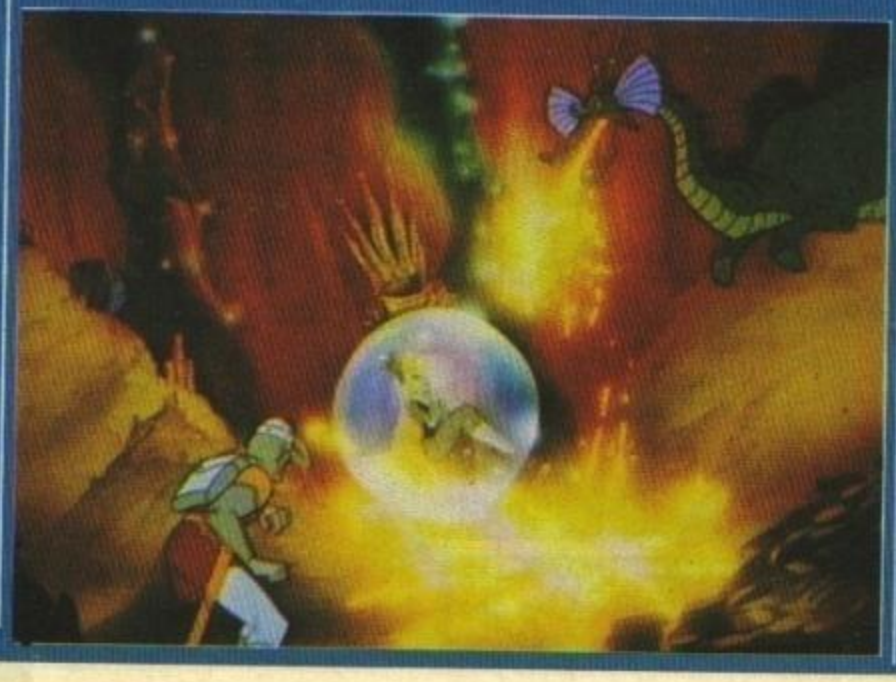
La differenza principale fra questa versione computerizzata e quella da sala giochi è la forma di interazione utilizzata. E' necessario un input verbale in ogni scontro invece di selezionare un'azione col joystick. Il livello di input delle parole aumenta ad ogni livello, così mentre al livello di Vassallo è necessaria una sola parola, i livelli di Cavaliere e Signore richiedono frasi complete come ad esempio SWING LEFT (piegati verso sinistra), GRAB ROPE (afferra la corda), USE SWORD (usa la spada), JUMP LEFT (salta verso sinistra), non esattamente a livello dei giochi Infocom o Magnetic Scrolls ma abbastanza da portare il gioco più nel mondo delle avventure che non degli arcade.

La fine di Dirk

A seconda dello scontro, possono essere effettuate 12 diverse azioni, e solo una di esse è quella giusta, mentre le altreconducono il povero Dirk ad un'orribile e prematura fine. La situazione suggerisce una logica decisione, sebbene in alcuni scontri la logica passa in secondo piano rispetto alla fortuna. Alcuni schermi fatali sono quelli dove è possibile considerare ciò che può accadere, dato che la soluzione più giusta spesso si rivela la più pericolosa o illogica. In ogni istante durante le fasi di input la situazione di gioco può essere salvata su dischetto, memorizzando così i risultati raggiunti, il punteggio, il luogo ed il numero di vite.

Le prime stanze richiedono un solo comando per passare incolumi a quelle successive, ma non per molto. Infatti le stanze successive nascondono pericoli

▼ *Ogni decusione può rivelarsi fatale, in questo istante*



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

multipli e richiedono quindi azioni multiple eseguite nella giusta sequenza — basta sgarrare una sola volta e Dirk muore, facendovi ritornare all'inizio dello scontro.
Il riproduttore laser utilizzato per la recensione di *Journey Into The Lair* era un Pioneer LD-700, sebbene sia possibile utilizzare dei riproduttori più diffusi, attraverso il software di configurazione. Per utilizzare sistemi diversi, viene caricato in memoria tale software dopo il collegamento col riproduttore, e si passa alla configurazione.
Il sistema funziona facendo leggere al riproduttore la sequenza automatica dal disco e passando poi alla fase di input, in cui l'immagine su schermo si ferma e il controllo viene ceduto all'ST per l'input del giocatore. Una volta inserito l'input verbale, la macchina esamina il disco fino a trovare e visualizzare la relativa sequenza di successo o di morte.

Chi lo comprerà?

Non essendoci altri piani, al momento, per sviluppi e commercializzazioni future, *Journey Into The Lair* rimane un esperimento piuttosto costoso, ma che ha saputo portare alla luce le possibilità offerte dall'utilizzo di immagini laser nei videogiochi. Ci siamo chiesti chi potrebbe essere l'acquirente ideale di un tale sistema, e abbiamo quindi passato la domanda a John Symes della Microdeal. "E' piuttosto discutibile," ha risposto "il prodotto non è diretto a qualcuno in particolare, ma finirà naturalmente in ambienti particolari... o nelle case di qualche ragazzino viziato!"
Ma il problema principale non è forse quello che sono ancora pochi i possessori di un riproduttore per compact disc? Quanti ne sono stati venduti in Gran Bretagna, per esempio?
"Circa 50.000 unità, ma la maggior parte di essi non è interattiva, dato che la massa è costituita dalle versioni economiche da 70 sterline che furono vendute tre anni fa. Tuttavia ci sono delle nuove versioni interattive che verranno commercializzate quest'anno e che già lo sono negli Stati Uniti."
Il che potrebbe aumentare il numero di vendite. Allora, come stanno andando le vendite di questo gioiello?
"Stiamo commercializzando *Journey Into The Lair* da Maggio di quest'anno — più che altro dietro ordine dei clienti piuttosto che in una vendita attraverso i negozi. Al momento, siamo sorpresi dal numero di vendite. Ma in effetti il progetto è stato più che altro una sorta di esperimento, una vera e propria avventura per noi."
Come tutti i prototipi, *Journey Into The Lair* apre la strada per sistemi futuri. Sfortunatamente, la Microdeal non ha ancora preso in considerazione l'idea di lavorare sul sistema attraverso la produzione di dischi laser aggiuntivi, sebbene stiano lavorando su un nuovo linguaggio video interattivo che si serve di icone e che potrebbe potrebbe diffondere velocemente la tecnologia utilizzata nel sistema di *Journey Into The Lair*.

LA RECENSIONE

La grafica ed il sonoro di *Journey Into The Lair* sono stati tratti direttamente dal gioco da sala, e come tali non possono essere criticati. L'interazione fra il giocatore ed il riproduttore al laser è un po' aspra, dato che l'azione si ferma per riprendere solo dopo il suo input. Tuttavia, tale pausa lascia il tempo per riflettere, il che è molto più bello della frenetica interazione utilizzata sul sistema originale. Come risultato esso diventa più un'avventura a scelta multipla che non un vero e proprio gioco d'azione. E come tutti i giochi a scelte multiple esaurisce abbastanza rapidamente le sue possibilità, soprattutto se avete già giocato l'arcade originale.
Le soluzioni ad ogni scontro hanno una logica abbastanza inconsistente, e portano così all'utilizzo di scelte casuali e al metodo di esclusione per errori durante il gioco.
Se fosse stato possibile il controllo tramite joystick, il divertimento sarebbe certamente aumentato, aggiungendo molto più fascino e sfida al gioco, ma John Symes ci ha spiegato che i tempi di reazione del riproduttore laser non sarebbero stati abbastanza rapidi. Per il suo costo effettivo, il sistema è abbastanza primitivo, basandosi sull'ambiente GEM per il funzionamento del laser disc ed operando esclusivamente in media risoluzione (sebbene effettui il boot in bassa risoluzione). Come esperimento, c'è da congratularsi con la Microdeal per le sue innovazioni sul mercato, come gioco, *Journey Into The Lair* rappresenta un brutto rapporto prezzo/prestazioni, per tutte le sue qualità grafiche e sonore. Ma potrebbe benissimo aprire la strada al futuro, e la Microdeal avrà dato un grosso contributo per questo.

▲ *Basta un piccolo errore di calcolo per finire male, in* Journey Into The Lair...

Dalla Readysoft ci è appena giunta una notizia a dir poco sensazionale, e abbiamo l'onore di darvela in anteprima: è già pronta — e quindi sarà commercializzata presto — una versione *software* di Dragon's Lair per Amiga. Qui a fianco vi mostriamo un'immagine del gioco, che occuperà diversi dischetti ma garantirà tanta, tantissima azione, grafica da cartone animato e sonoro ai massimi livelli! Aguzzate occhi ed orecchie, perché presto ne risentirete parlare su queste stesse pagine...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI 'ALTRI' GIOCHI

GUERRIERI D'ACCIAIO

Negli ultimi anni, un nuovo tipo di gioco ha fatto la sua comparsa anche in Italia: il Gioco di Ruolo. Il mercato presenta oggi centinaia di scelte possibili fra nuovi universi e strane avventure in cui vivere impersonando gli eroi dei propri sogni. Con questa rubrica, THE GAMES MACHINE vuole aiutare il principiante e condurre il semplice curioso nel complicato mondo dei giochi di ruolo ma anche in altri giochi da tavolo, presentando ogni mese dei nuovi prodotti e mettendoli in relazione — quando è possibile — con le loro versioni digitali.

Fra i programmi di Shareware, ovvero quelli che alcuni programmatori inseriscono nelle softeche di Public Domain con intenti autopromozionali, ci sono due titoli molto interessanti: si tratta di Battle Mech e Battle Droid.
I due programmi/gioco mostrano gli scontri fra due enormi robot da combattimento, sui quali il giocatore ha montanto una serie di armi impressionanti ed accessori futuristici.
Il primo è opera di Ralph H. Reed, il cui indirizzo è citato nell'introduzione che appare durante il caricamento, il quale ci tiene a precisare che il programma è sì di pubblico dominio, ma che sarà grato se coloro che l'hanno apprezzato gli inviassero la somma di venti dollari: resta inteso che con un simile investimento ci si garantisce l'invio — da parte dell'autore — di qualsiasi nuova versione o di qualsiasi informazione aggiuntiva. Battle Mech è diviso in due moduli principali: Battle e Factory. Il primo rappresenta l'arena dove si svolgono gli scontri, ovvero il programma di combattimento vero e proprio: all'inizio del gioco vengono selezionati i due robot che si scontreranno e viene decisa la natura del terreno di gioco (percentuale di rocce, acqua, sabbia ed altri particolari), che viene poi rappresentato come una cartina 'a nido d'ape', cioè formata da esagoni di diverso colore, sullo stile dei 'war game'; ogni colore rappresenta un tipo di territorio o di asperità, e in due delle caselle sono sistemati i simboli dei due robot, pronti per la battaglia. Attraverso una serie di menu e di comandi si procede quindi a muovere i 'pezzi' e a sferrare gli attacchi contro il nemico, con la possibilità di 'giocare d'azzardo' generando valori casuali attraverso un 'tiro di dadi' simulato.

Il modulo Factory è invece quello che permette la 'costruzione' dei robot, ed è fra le cose che si ricevono inviando l'offerta summenzionata all'autore: attraverso tale programma si decidono cose come la potenza delle armi, la velocità di spostamento del robot, la resistenza della sua corazza, etc. Sul dischetto sono presenti naturalmente dei robot già 'montati', contrassegnati con nomi come Archer, Crusader, Marauder, Stinger, Phoenix, etc.
Il secondo programma di Public Domain, ovvero Battle Droid, affronta lo stesso argomento ma con un approccio diverso. Infatti la partecipazione attiva del giocatore avviene soltanto nella fase di 'preparazione' del proprio 'guerriero meccanico', che si presenta sotto forma di un vero e proprio 'programma' contenente tutte le caratteristiche del robot, scritto in testo ASCII ed affidato ad uno speciale 'programma compilatore'.
Battle Droid viene definito dall'autore — Gregg Jacobs — un 'gioco di intelligenza artificiale e sopravvivenza', e si basa sul concetto che ognuno di questi 'droidi da combattimento' abbia come componente di base una cpu, e che il giocatore debba letteralmente programmare questa cpu fornendo tutti i dati che possono fare del suo robot un valido mezzo bellico. Naturalmente, come normalmente accade in questo tipo di giochi, ci sono dei limiti 'economici' all'armamento del droide, ma le successive vittorie in combattimento permettono di incrementare le propie 'finanze' e di potenziare così il proprio 'pupillo'.
L'autore di Battle Droid precisa, nell'introduzione, che il programma sorgente in C del compilatore è in vendita, se qualcuno desidera trasportarlo su altri computer come MacIntosh o IBM.
C'è da fare una piccola precisazione per coloro che, fino a questo momento, abbiano classificato come 'fuori dalla realtà' gli appassionati di un simile hobby: in verie parti del mondo si svolgono dei veri e propri 'campionati' basati su questi giochi, come avviene col Risiko o col Subbuteo.
Ma lasciamo ora il discorso 'computerizzato' e torniamo all'argomento in questione, perché — e quasi nessuno lo sa — i concetti che stanno dietro a questi due giochi hanno avuto origine da un 'role-game' dalla storia estremamente complicata...
Agli inizi del 1980, un disegnatore giapponese pubblicò sulla rivista 'Newtype' una serie di disegni estremamente dettagliati e realistici raffiguranti delle grosse astronavi ed altri mezzi da combattimento. Fra questi, i disegni di alcuni imponenti mezzi androidi colpirono la fantasia degli animatori di una delle più importanti case cinematografiche nipponiche.

Si trattava di giganti d'acciaio molto diversi dai vari Goldrake e Mazinger, studiati in maniera realistica e per questo molto più vicini ai pesanti macchinari di una raffineria che non ai guerrieri samurai tanto cari a milioni di telespettatori.
Gambe tozze, pesanti corazze e numerosi particolari (la vernice spesso scrostata e le lamiere ammaccate, ad esempio) contribuivano a rendere 'credibili' questi giganti di 24 metri, che presto — fatte alcune modifiche minori ed in seguito alla creazione di mezzi più vicini alla tradizione di UFO Robot che li affiancassero — erano già diventati le star di un lungometraggio a cartoni animati dal titolo 'Macross'.
Il film ebbe immediatamente un enorme successo, e quando raggiunse gli Stati Uniti stimolò incredibilmente la fantasia di una imponente equipe di grafici capeggiati dall'italo-americano Ulpio Minucci spingendoli ad unire le proprie forze e collaborare con gli autori giapponesi per dare un seguito alle avventure della gigantesca astronave del film originale.
Quella collaborazione diede vita ad una vera e propria epopea, incentrata su di una serie di guerre tra forze aliene (gli Zentraedi ed i Robotech Lords) nelle quali la Terra rimase coinvolta suo malgrado venendo così a svolgere un ruolo fondamentale. Questa serie di cartoni animati, giunta anche in Italia col nome di 'Robotech', generò a sua volta serie parallele (Southern Cross) ed episodi riguardanti i discendenti dei protagonisti originari (New Generation), affermandosi così come una delle produzioni giapponesi più conosciute a livello mondiale e come una delle saghe più particolareggiate mai prodotte in questo campo, grazie anche ai frequenti interventi da parte della produzione americana sulle trame dei film destinati all'Occidente.
L'improvvisa notorietà dei mezzi combattenti presentati inizialmente su Newtype spinse a questo punto una importante ditta americana specializzata nella produzione di war games (la FASA, a cui si deve anche la versione giocabile della saga di Star Trek) ad interessarsi a questo nuovo fenomeno di costume.
Per una qualche ragione che non è mai stata rivelata, al FASA non acquistò i diritti sulla serie vera e propria, ma solo sulla grafica dei mezzi meccanici, che diventarono i personaggi principali del loro gioco 'Battle Droids'. Al giorno d'oggi, Battle Droids non è più in commercio ed è stato completamente rimpiazzato dalla serie 'Battletech', che abbiamo avuto il piacere e l'onore di provare e che quindi passiamo a presentarvi in questo stesso articolo.

L'AMBIENTAZIONE

Il mondo di Battletech è un universo popolato di coloni terrestri ormai completamente ambientati-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

si sui loro nuovi mondi, i quali sono dominati da cinque grosse 'famiglie' in continua lotta tra di loro.
I giocatori entrano in campo nel periodo delle Guerre di Successione, durante il quale la povertà di risorse (soprattutto tecnologiche) della maggior parte dei pianeti spinge a considerare il possesso di uno dei pochi Battlemech (i giganteschi robot da combattimento) come un importante status symbol. In un tale mondo post-atomico in cui è spesso la forza bruta a prevalere, i giocatori impersonano dei Mechwarrior (piloti di Battlemech) che, in questo periodo di lotte intestine e non, sono considerati alla stregua di eroi mitologici. Il gioco può essere condotto su vari livelli, tutti perfettamente coordinati ne...

IL GIOCO DI RUOLO

Il 'role game' ambientato nell'universo di Battletech si chiama 'Mechwarrior' (se volete sapere cosa è esattamente un gioco di ruolo, la serie di articoli pubblicati a partire dal numero 25 di Zzap! fa al caso vostro), ed in esso potete interpretare uno qualsiasi dei personaggi che lo popolano, dal mechwarrior vero e proprio al pilota di astronave, dal tecnico al medico, creando così delle squadre complete ed autosufficienti.
Il sistema utilizzato è piuttosto complesso, ma una volta apprese le regole di base la profondità del gioco ripaga completamente del tempo speso ad impararle — sebbene si rivelino a volte un po' involute: esse contemplano infatti TUTTI i casi che si possono presentare nel corso di una partita.
La FASA fornisce un'impressionante quantità di materiale che, anche se non strettamente necessario ai fini del gioco, si rivela estremamente utile ai giocatori di Mechwarrior per 'entrare nella parte'. Nel ricco catalogo sono presenti dei meravigliosi poster stampati su carta pesante azzurra nei quali sono descritti i meccanismi interni ed esterni dei vari battlemech (Technical Blueprints), manuali che elencano le caratteristiche tecniche ed il funzionamento di armi, mezzi ed oggetti caratteristici dell'epoca (Technical Readouts I e II), cataloghi di astronavi (Dropships & Jumpships) e persino pubblicazioni specializzate, come il manuale ad uso dei mercenari (Mercenary Handbook) o le riviste 'Battle Technology', complete di pubblicità e resoconti di battaglie, rigorosamente datate '2080'.
Un'altra serie di prodotti interessanti è costituita dalle monografie riguardanti le cinque casate dominanti e dal volume 'The Periphery', nei quali è riportato un gran numero di dati politici, storici e sociali relativi ai leader ed alla loro organizzazione sui pianeti principali (circa 200!) e periferici.
Chi, arrivato a questo punto, crede che questa massa di materiale sia sufficiente per garantire un gioco della durata di alcuni secoli, non ha fatto i conti con l'importanza che giocano le battaglie fra mezzi pesanti in un mondo come questo. In effetti, l'unica limitazione di Mechwarrior (che, ripetiamo, può essere giocato senza problemi anche nella sua versione di base) sta nel fatto che nelle sue infinite regole non sono state comprese quelle relative alle battaglie campali, in ossequio alla logica secondo la quale se per gestire la vita di un singolo personaggio è necessario un intero volume, per quanto riguarda le varie compagnie terrestri ed aeree sarà come minimo necessario...

IL WAR GAME

La serie di war games ispirati al mondo di Battletech è, come ogni prodotto della serie, perfettamente integrabile col resto del materiale e della documentazione, permettendo così un gioco 'combinato' nel quale sia considerato ogni aspetto della vita delmechwarrior. Come abbiamo già detto, il gioco era inizialmente nato come war game, e per questa ragione è consigliabile adottare almeno la confezione di base 'Battletech' per la simulazione di conflitti fra battlemech che altrimenti sarebbero gestiti solo superficialmente in Mechwarrior.
La serie dei war game (simulazioni di combattimenti giocati su mappe esagonate che riproducon il terreno in cui avviene lo scontro) si sviluppa, a differenza del 'role game', in una direzione ben precisa: il primo passo è ovviamente rappresentato da 'Battletech', che comprende le regole per i combattimenti di singoli battlemech (in 'Battle Droids' si potevano solo fare duelli) eventualmente uniti da alleanze e (fragilissimi!) patti di non aggressione. La scatola comprende (oltre alle regole, s'intende!) una mappa e delle pedine 'cartacee' che rappresentano i robot, stampate a colori e molto ben realizzate, a differenza di molti altri prodotti che penalizzano stupidamente la parte grafica per favorire le regole.
Quando si sarà raggiunta una certa abilità strategica in battaglia, la tappa successiva sarà quasi sicuramente data dall'espansione 'Aerotech', che dietro ad un aspetto piuttosto povero (mappa su carta leggera e segnalini quadrati) nasconde enormi potenzialità, rappresentate dalla possibilità di far entrare in battaglia anche astronavi e mezzi aerei, senonché di poter usufruire di forze aerotrasportate e di un set di regole estremamente completo e realistico che permette la gestione di intere battaglie spaziali fra caccia e navi da trasporto. Per chi volesse invece tenere i piedi per terra, lo sviluppo ideale è sicuramente 'Citytech', che aggiunge (poche, in verità) regole e nuove mappe per ambientare i propri combattimenti in città spesso dotate di interi 'palazzi da guerra'.
Dei set di espansione ideali sono in tutti i casi le mappe (Battletech Map Set) ed i nuovi battlemech (Battletech Reinforcements) con cui si possono gestire tranquillamente tutti gli avvenimenti delle Guerre di Successione.
Se a questo punto avete perso il filo del discorso, e la prospettiva di dover considerare una decina di diversi libri di regole vi spaventa, un ennesimo volume è quello che fa per voi. Nel 'Battletech manual' trovate infatti raccolte tutte le regole di Battletech, Citytech e Aerotech, farcite da qualche regola addizionale riguardante navi e sottomarini, elicotteri e simili amenità (per poter giocare avete però bisogno del materiale contenuto nelle confezioni multiple — ahimé.)

ALTRI SVILUPPI

Le regole relative ai mezzi da battaglia più tradizionali sono anche contenute nella poderosa espansione 'Battleforce', indirizzata a quei giocatori megalomani che desiderino simulare una battaglia combattuta non da singole unità ma da veri e propri eserciti completi di ogni genere di mezzo concepibile fra cui, da buona ultima, la fanteria umana.
Se poi le singole battaglie non vi interessano proprio, ma ragionate solo in termini di Guerra Globale, 'The Succession Wars' può certamente fare al caso vostro dal momento che basa tutta la sua dinamica sull'aspetto politico e diplomatico esistente fra le Famiglie.
Gli inventori della FASA si sono poi sbizzarriti nel creare quello che può essere definito come 'materiale informativo': nel momento in cui scruviamo esistono sei moduli di espansione formati da opuscoli nei quali vengono descritte altrettante compagnie mercenarie e presentate le battaglie a cui esse hanno preso parte, il tutto reso con una precisione decisamente maniacale che induce alla crisi d'identità con il proprio personaggio. In una simile eventualità, il povero schizofrenico non viene comunque abbandonato a se stesso dalla FASA: anche se non è stato ancora creato il modulo 'Pazzotech', sono stati scritti almeno quattro romanzi ed un fumetto basati sulle battaglie descritte nei giochi, i quali possono perlomeno dare l'illusione, all'ex-giocatore, di essere effettivamente parte di un mondo in cui il possesso di un battlemech è ancora la cosa più importante.

LE NOSTRE IMPRESSIONI

Il mondo di Battle tech è estremamente realistico e coerente con se stesso:per quanto abbiamo cercato, non siamo riusciti a trovare una minima contraddizione in uno qualsiasi dei moduli che abbiamo giocato (quasi tutti). Chi a questo punto pensa ancora di trovarsi di fronte ad un giochino stupido fatto per i fans di Goldrake, dovrebbe ricredersi sapendo che in tutto il gioco non esiste un solo aspetto che si rifaccia a quel genere di spettacolo, al di là dell'aspetto esteriore dei battlemech. Regole come quelle sugli effetti della gravità durante una virata ad alta velocità o sul surriscaldamento delle armi durante e dopo il loro utilizzo rendono in effetti il gioco abbastanza indigesto per chi vi si avvicina credendo di poter urlare 'Alabarda Spaziale' o 'Lama Peforante!'. Chi volesse dedicarsi a questo genere di cose può comunque rivolgere la sua attenzione a...

ROBOTECH

La serie televisiva originale 'Robotech' non è stata dimenticata dall'industria dei giochi di ruolo: la Palladium americana ha prodotto una bellissima versione dei cartoni animati in cinque volumetti che coprono completamente ogni aspetto delle guerre Invid e Zentraedi. Si tratta di un sistema di role game abbastanza lontano dalla precisione ossessiva dei particolari di Battletech, ma ancora una volta l'attenzione è diretta al realismo della simulazione, per quanto qui venga tenuto un occhio di riguardo sui protagonisti umani della vicenada. Al di là di ogni realismo va invece il semi-sconosciuto 'Mekton', dove ci si aspetta che i giocatori si accapiglino l'un l'altro a suon di 'Missili Protonici!' e 'Giravolta Spaziale!', ma che comunque — come Robotech, del resto — è ben lungi dall'essere importato in modo regolare e continuativo nel nostro Paese.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CURSE OF THE MUMMY'S TOMB

Gioco da Tavolo per 1-4 Giocatori
Games Workshop, £ 41.900

Curse of the Mummy's Tomb (La Maledizione della Mummia) è l'ultima novità della Games Workshop in fatto di boardgame, e comprende un piano di gioco tridimensionale ad incastro che rappresenta l'interno della Piramide di Khonsu in cui il giocatore dovrà avventurarsi per ritrovare il leggendario Elisir dell'Immortalità. L'immortalità è il premio per il vincitore — per colui che perde, la morte attende silenziosa sotto forma di dardi avvelenati, trappole che calano all'improvviso dal nulla, trabocchetti per gli incauti, scorpioni giganti, vipere e naturalmente la stessa Mummia vivente!

Coloro che conoscono (ed hanno giocato) il precedente boardgame della Games Workshop, DungeonQuest (avremo modo di parlarne, non temete), non saranno affatto sorpresi di ritrovare delle stupende pedine — sotto forma di miniature in metallo — che rappresentano i quattro giocatori e la terribile Mummia, insieme ad un manuale succinto e (quasi sempre) chiaro che spiega il funzionamento del gioco e descrive, con una prosa piuttosto lugubre, i vari abitatori della tomba. All'interno della confezione troverete anche delle coloratissime carte di gioco, il tabellone e tantissimi piccoli coni blu da utilizzare come marcatori.

Il gioco può essere giocato in solitario oppure in gruppo (fino a quattro giocatori), assumendo i ruoli di coraggiosi avventurieri come l'investigatore privato di San Francisco Marlow Hammett ed il famoso Professor Nayland Cushing. Lo schema di gioco e un tantino più complesso di quello di DungeonQuest, e per fortuna viene offerta ai giocatori di interagire fra loro. DungeonQuest era in fondo un solitario per 1-4 giocatori!

Ogni giocatore riceve un gruppo di carte che possono avere diverse funzioni, rappresentando mostri, trappole o tesori che è possibile trovare all'interno della piramide oppure Carte di Movimento che permettono al giocatore di avanzare nell'esplorazione della tomba. Ad un turno prefissato il giocatore può decidere di scambiare una o più carte con delle Foglie Tana — dei contatori che possono servire a ridare delle vite perdute o ad ottenere il controllo della Mummia, oppure spostare il proprio pezzo a seconda della carta di Movimento. Però in questo modo gli altri giocatori possono a loro volta aggiungere altre carte per far avanzare il pezzo e magari nella direzione sbagliata! A seconda del luogo finale di sosta del pezzo, gli altri giocatori possono gettare altre carte per far sì che il povero avventuriero si imbatta in mostri, trappole e forse tesori. Questi elementi vengono affrontati utilizzando un sistema di punteggi relativo alle caratteristiche del personaggio — ogni giocatore possiede un punteggio relativo alla Scaltrezza, all'Egittologia, alla Sorte e cose del genere e dovrà gettare un dado basato su quel punteggio per evitare un mostro o una trappola. Il fallimento può provocare la perdita di una vita o qualche altro inconveniente. Quindi i giocatori fanno rifornimento di carte e continuano con i turni successivi.

Un ulteriore pericolo è costituito dalla Mummia, l'inquilino più temibile della piramide, che viene mosso attraverso un divertente sistema d'asta. Il giocatore che offre il maggior numero di Foglie Tana può muovere il mostro verso la sua vittima preferita.

In generale Curse of the Mummy's Tomb ci è piaciuto. E' un gioco divertente con una gran quantità di avvenimenti possibili. Tuttavia, ho trovato la fine del gioco un po' insoddisfacente. Una volta che il giocatore riesce a raggiungere la Camera di Osiride dove è situato l'elisir deve utilizzare una serie di lanci di dadi — che possono richiedere anche diversi turni per essere completati — e finalmente vincere la partita, ma nel frattempo gli altri giocatori possono fare ben poco per ostacolare i suoi progressi eccetto sperare di raggiungere essi stessi la Camera e completare per primi il lancio dei dadi.

Un altro problema è che una partita a quattro giocatori può andare avanti per un tempo lunghissimo. Con tre giocatori in grado di giocare i loro movimenti e carte-trappola per ostacolare il quarto giocatore, il gioco può continuare all'infinito senza che nessuno riesca effettivamente a progredire. Avrete sicuramente bisogno dell'Elisir dell'Immortalità per risolvere il problema! Il gioco funziona probabilmente meglio con tre o forse due giocatori.

In definitiva, un gioco affascinante e divertente, sebbene no potrei giurare sulla longevità del suo fascino. Si sa come sono le Camere di Osiride: vista una, viste tutte!

PERGIOCO - Via S. Prospero, 1 - 20121 MILANO; Tel. (02) 808031

Presenta:

Kasparov le nuove scacchiere elettroniche
Pocket Plus: tascabile, 8 livelli, 600 KHz L. 104.000
MK 12: da tavolo, 8 livelli, 600 KHz L. 187.000
EXPRESS 16K: tasc, 17 liv., ELO 1800, 8 MHz L. 209.000
TURBO 16K: da tavolo, 17 livelli, ELO 1800, 12 MHz L. 319.000
ASTRAL : da tavolo, in legno, 17 livelli, ELO 1800, 8 MHz L. 429.000
TURBO KING: da tavolo, 64 livelli, 5 MHz, programmabile 64 Kbytes L. 605.000
STRATOS: da tavolo, in legno, 64 livelli, 6 MHz, progr. 64 Kbytes L. 825.000
LEONARDO: si collega al computer, 12 MHz,prog. 24 Kbytes L. 990.000
MODULI : ANALYST, 6 MHz L.495.000; ANALYST, 8 MHz L.880.000
ENDGAME ROM L.275.000
BACKGAMMON: da tavolo, 9 livelli, progrsmmabile 8 Kbytes L. 275.000
PRO BRIDGE : tascabile, 4 livelli, 920 KHz L. 198.000

Boardgames Horror
* Curse of the Mummy's Tomb: 1/4 gioc., mappa 3-D, 4 miniat. in metallo L. 41.900
* Fury of Dracula: 2/4 giocatori, mappa Europa, 4 min. plastica L. 41.900
Boardgame Fantasy
* Talisman: 2/6 gioc., mappa territorio fantasy, 14 personaggi L.41.900
Talisman Expansion Kit: avventure e personaggi aggiuntivi L.15.900
Talisman the Adventure: avventure e finali diff., schede person. L.15.900
Talisman Dungeon: mappa aggiuntiva, avventure, personaggi L.22.900
Talisman Timescape: mappa agg., avv., pers. fantascienza L.22.900
* DungeonQuest: 1/4 giocat., mappa castello, 4 personaggi, min.plastica L.41.900
Heroes for DungeonQuest: 12 pers., 12 min. in metallo L.28.900
* Kings Things: 2/4 gioc, mappa esagoni liberi, territ. fantasy L.37.900
* Warlock Of Firetop Mountain: 2/6 gioc., mappa sotterranei, 6 miniat. L.41.900
* Blood Bowl: 2 gioc., campo calcio polistirolo, 32 min. plast. L.56.900
* Chaos Marauders: 2/4 gioc., 112 carte, 4 piani di gioco L.28.900
Boardgame Storici
* Warrior Knights: 2/6 giocatori, mappa territorio, 30 personaggi L.47.900
* Blood Royal: 2/6 giocatori, mappa Europa 1600 L.55.900
Boardgames Fantascienza
* Rogue Trooper: 2/6 giocatori, miniature plastica, 200 AD L.41.900
* Block Mania: 2 giocatori, mappa caseggiati, carte da gioco L.41.900
Mega Mania: 4 giocatori, 2 mappe aggiuntive L.22.900
* Chainsaw Warrior: solitario, mappa grattacielo L.41.900
Tutti i Boardgames sono tradotti (la traduzione non è compresa nel prezzo).
Role Playing Games (non tradotti)
Rpg Fantasy
* Warhammer Fantasy RPG: libro regole per avventure L.47.900
Warhammer Campaign: 2 avventure L.35.200
Death on the Reik: scatola, 1 avventura con mappa L.31.900
Power Behind The Throne: avventura L.31.900
Warhammer City: scenario L.28.900
Character Pack: accessorio L.12.900
Warhammer Armies: accessorio L.12.900
* RuneQuest (Età 15 e oltre): libro regole base L.28.900
Advanced RuneQuest: libro regole avanzate L.41.500
RuneQuest Monsters: catalogo mostri L.31.900
Land Of Ninja: scenario L.35.000
Griffin Island: scenario. L.35.000
RPG Horror (15 e oltre)
* Call if Chtulu: libro regole base L.47.900
Statue Of The Sorcerer: scenario L.15.900
Green And Pleasant Land: scenarioL.19.100
Regole per Battaglie Fantasy (17 e oltre)
* Warhammer Battle III: libro regole base L.47.900
Siege: regole per assedio L.41.600
Bloodbath Ar Orcs Drift: scenario e cartamodelli edifici fantasy L.22.300
Terror Of The Lichemaster: scenario e cartamodelli edifici fantasy L.22.300
Blood On The Streets: cartamodelli edifici fantasy L.22.300
McDeath: cartamodelli edifici fantasy L.22;300
Regole per Battaglie Fantascienza (17 e oltre)
* Warhammer 40.000 Rogue Trader: libro regole base L.47.900
Chapter Approved: libro espansione regole L.22.300
FASA
* Battletech (traduz. italiana a parte) L.44.000
Aerotech L.33.000
Battleforce L.55.000
Battletech Reinforcements L.33.000
Citytech L.44.000
Mech Warrior RPG L.26.500
The Succession Wars L.55.000

Per ordini scrivere o telefonare.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ADVENTURE

Prima che questa edizione di TGM divenisse una realtà, sul mercato dei 16-bit erano già apparse diverse stupende avventure, fra le quali risaltavano — per la loro combinazione ideale di parser e di grafica — quelle della Magnetic Scrolls/Rainbird: *The Pawn*, *Guild Of Thieves*, *Jinxter*. Ma il fronte delle conversioni verso l'alto — ovvero dagli 8-bit ai 16-bit — la produzione era altrettanto fertile, con la Level 9 che affidava versioni 'superiori' alla Rainbird e alla Mandarin Software, di avventure famose come *Time And Magik*, *Lords Of Time*, *Red Moon*, *Gnome Ranger*, *Knight Orc*. Non mancavano neanche versioni per 16-bit di avventure della Infocom, a partire da *Beyond Zork* e *A Mind Forever Voyaging* per finire con *Sherlock*. Parallelamente venivano commercializzate avventure altrettanto valide, che ancora oggi fanno impazzire coloro che le hanno acquistate: è il caso di *Uninvited*, *Deja Vu* e *Shadowgate*. In un panorama fertile e variegato come quello dei 16-bit si fa fatica a seguire tutti i movimenti del sofware, ma noi di TGM abbiamo voluto offrirvi — in una trilogia di recensioni — un quadro dei titoli più recenti, nell'attesa di affrontare, col prossimo numero, l'argomento della 'creazione' di giochi di avventura — con la recensione dell'ormai famoso *STAC*, il generatore di avventure che potrebbe far nascere una nuova era nella produzione di software Made In Italy.

MINDFIGHTER

Abstract Concepts
Atari ST/Amiga: £ n.p.

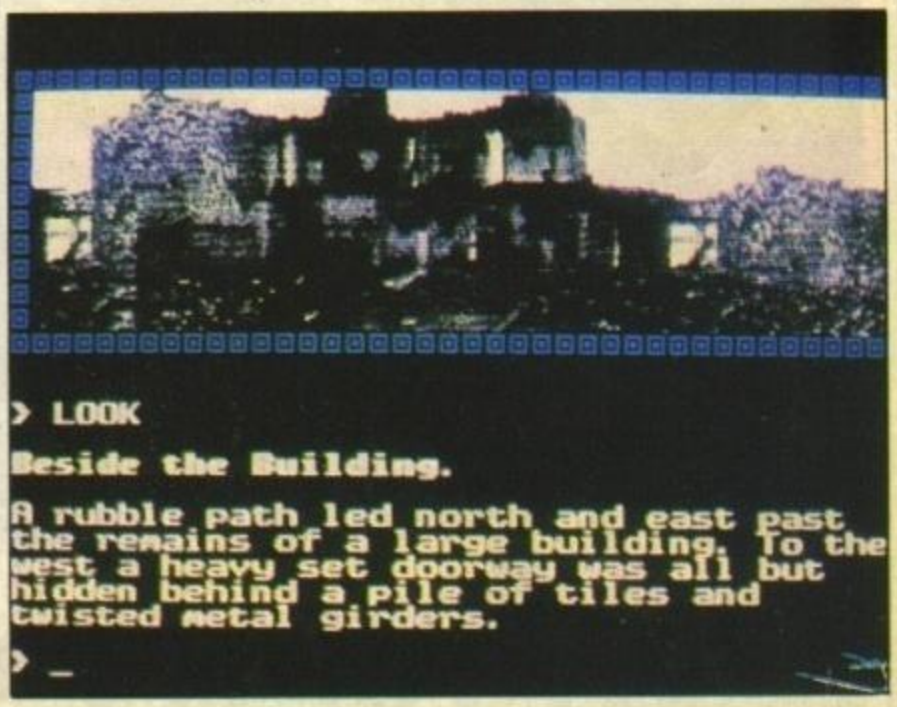
Alcuni mesi fa, Anna Popkess ed il suo ragazzo, Fergus McNeil, affrontarono il pittoresco percorso che porta a Ludlow per andare a trovare la redazione inglese di TGM. All'epoca erano già apparse numerose immagini pubblicitarie dell'Avventura (compresa la foto dei due colombi in atteggiamento tetro e misterioso), e ci fece piacere scoprire che Anna è ancora meglio che in fotografia, mentre Fergus è più basso. Erano andati fino agli uffici di TGM per mostrare la loro nuova avventura, *Mindfighter* — un gioco realizzato con l'utility ideata dallo stesso Fergus, lo **SWAN** (System Without A Name, ovvero Sistema Senza Nome).

Mentre caricavo la versione Atari ST di Mindfighter le mie speranze erano alte. Molto presto cominciarono a sfumare...
La sceneggiatura parla di un ragazzo di nome Robin — interpretato da voi in persona — e della sua capacità di viaggiare con la mente attraverso il tempo. Inavvertitamente egli si ritrova in un futuro tutt'altro che roseo della storia dell'umanità. Robin si risveglia in un vero e proprio incubo, sulla sommità di una collina artificiale formata da detriti situata in mezzo al desolato paesaggio di rovine di una città, tutto ciò che è scampato ad un olocausto nucleare. Egli scopre l'esistenza di un'organizzazione, nota semplicemente come Il Sistema, che controlla i pochi, deboli esseri umani sopravvissuti. Robin decide così non solo di fuggire ritornando al suo presente, ma anche di scoprire chi — in tale tempo — sta tramando contro l'umanità, cercando di fermarlo in ogni modo, e nel giro di 24 ore.
Durante il gioco lo schermo è diviso in due parti, con una serie di immagini grafiche deprimenti circondate da una larga cornice sopra le righe di testo che scorrono verso l'alto. Il parser è naturalmente piuttosto sofisticato — comprende ALL (tutto), IT (esso/a), OOPS (annulla l'ultima mossa), RAM SAVE, ecc... — sfortunatamente il vocabolario effettivo è assurdamente ridotto.
Una delle caratteristiche che gli autori mi fecero notare era la capacità che il programma possedeva di 'pensare'. Se il giocatore si ritrova davanti ad una porta chiusa a chiave nella direzione Nord ed ha con sé la chiave giusta, il semplice comando 'N' produce il seguente avvenimento: 'Robin girò la chiave nella serratura, aprì la porta e si diresse a Nord'. Se Robin viene assalito e vuole reagire a sua volta infierendo sull'assalitore, digitando 'Kill Guard' (uccidi la guardia), per esempio, non solo si ottiene una reazione di attacco da parte del protagonista ma addirittura l'utilizzo, nel corso di essa, dell'oggetto più adatto posseduto in quel momento da Robin. Queste caratteristiche mettono fine a quelle seccanti sequenze (vere e proprie lezioni di dattilografia) tipiche dei giochi prodotti dalla Magnetic Scrolls:
Input: 'Apri la porta'
Risposra: 'Con che cosa?'
Input: 'La chiave'
Risposta: 'Quale chiave?'
Input: 'La chiave di ottone'
Risposta: 'Quale chiave di ottone? La vecchia chiave di ottone o la nuova?'
Input: 'Quit'

DELUSIONI

Tuttavia, questo sollievo per i polpastrelli finisce ben presto col perdere il suo significato man mano che si scoprono dei particolari che rivelano un'imperdonabile mancanza di attenzione verso i dettagli. Il più evidente ed irritante è il sistema di collegamenti fra un luogo e l'altro (date un'occhiata alla mappa pubblicata su Zzap! di questo mese per farvi un'idea). Andando a Nord dal luogo A al luogo B non significa necessariamente che spostandosi poi verso Sud dal luogo B si ritorni al luogo A. Questo accade troppo di frequente ed è noioso, irritante, frustrante, confusionario e inutile.
Non mancano altri difetti: Robin potrebbe essere in possesso di uno straccio e, avendo con sé anche l'accendino, riuscirebbe a dargli fuoco. Tuttavia, se lasciasse cadere lo straccio non avrebbe più modo di bruciarlo, poiché questo sembra essere scomparso, anche se è lì sul terreno. Tentare di di versare il combustibile contenuto nella latta è altrettanto frustrante e può condurre ad una ridicola serie di input prima di scoprire la soluzione — tutti i comandi più logici falliscono nell'intento.
Robin muore un po' troppo spesso, e la complessità del problema sommata alla mancanza di indizi — vale a dire aiuti — e di

▼ *Il desolato paesaggio post-nucleare di* **Mindfighter**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

logica non fa che complicare le cose. Un buon concetto ben confezionato, peccato che il gioco sia una tale delusione.
Disponibile per tutti i 16-bit, Mindfighter avrà forse una fama migliore di quelle che merita. Spero che la prossima avventura della Abstract Concepts rappresenti un sostanziale miglioramento, dopotutto gli autori sono gente così simpatica.

ATMOSFERA 57%
INTERAZIONE 34%
GLOBALE 45%

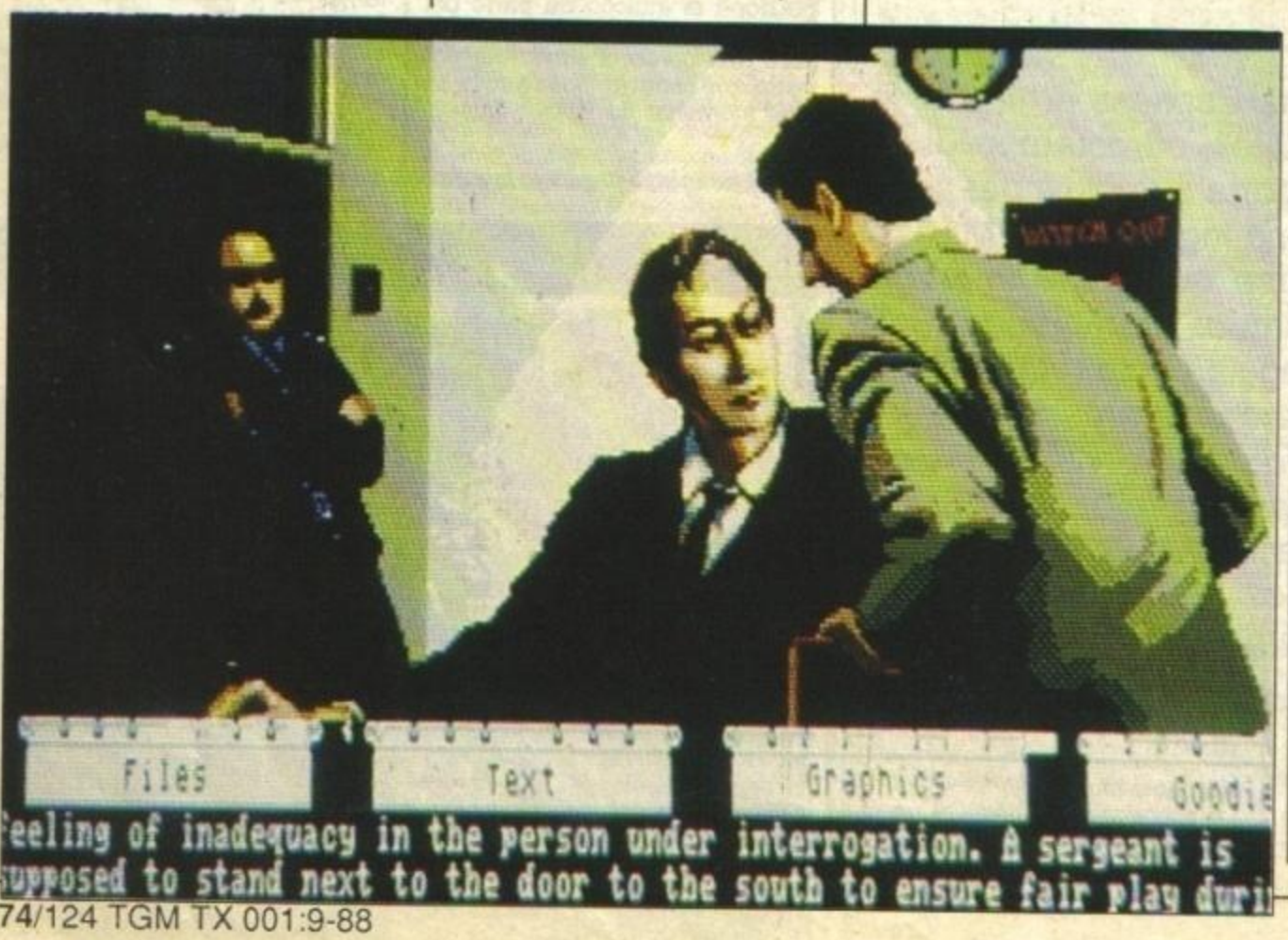
CORRUPTION

Rainbird/Magnetic Scrolls
Atari ST/Amiga: £ n.p.

Tutto il mondo ha aspettato col fiato sospeso la pubblicazione di questa avventura della Magnetic Scrolls. Anita Sinclair e Company hanno to uno standard in base al quale tutte le nture — soprattutto le loro — vengono ora giudicate. *Corruption* è dunque un ottimo prodotto oppure i creatori di *The Pawn* e *Guild Of Thieves* hanno seguito l'esempio della Level Nine e della Infocom adagiandosi sui propri allori dopo un successo iniziale?

Il mondo dell'alta finanza e degli intrighi commerciali sono oggi argomenti comuni, dei quali sempre più gente è consapevole, grazie all'interesse ed ai servizi di cronaca dedicati al recente crollo di Wall Street dell'anno scorso, al numero di azioni ormai facilmente acquistabili dalla gente comune ed al recente successo del film interpretato dal noto attore cinematografico Michael Douglas, ovvero Wall Street.
Quelli della Magnetic Scrolls — essi stessi sicuramente ben introdotti nelle questioni finanziarie dopo il loro incredibile successo — non disdegnano di avere le mani in pasta con la loro nuova avventura, Corruption.
Siete stati accusati ingiustamente dal vostro nuovo collega in affari e, come se non bastasse, un inferocito trafficante di droga non vede l'ora di farvi la festa. Ci vorrà tutta la vostra abilità per girare le carte a vostro favore provando la vostra innocenza e la colpevolezza di questi criminali. In uno strano gioco senza regole, dovrete servirvi persino dell'inganno e dimostrarvi senza scrupoli se volte riuscire a ridare una buona luce al vostro nome.
Come potete immaginare ho trovato difficile Corruption, dato ché è così avulso alla mia natura un tale comportamento privo di scrupoli. Comunque, ho fatto del mio meglio per darvi un'idea dell'avventura.
La storia ha inizio in un modo abbastanza innocente col vostro socio David Rogers che vi mostra il nuovo ufficio in cui lavorerete. Vi dice che se dovreste avere un qualsiasi problema, basterà rivolgersi a lui. Egli si trattiene in questo primo luogo abbastanza da consentirvi di interagire almeno una volta con lui; è stato a questo punto che ho scoperto un ottimo metodo per finire il gioco: digitate 'hit David' e state a guardare quello che succede.
Non appena questo simpatico giochetto ha esaurito il suo fascino sono passato a giocare seriamente.
Essendo rivolto soprattutto all'interazione con altri personaggi, Corruption è difficile da penetrare. Le informazioni giocano un ruolo essenziale, e una volta apprese devono essere passate alla giusta persona per ottenere un valido risultato. Rivelando troppe cose alle persone sbagliate ci si procura solo dei guai.
Mentre la trama si svela venite a sapere che vostra moglie, Jenny, ha una relazione con David (a pranzo ella vi chiederà il divorzio), David è ricercato dalla Giudiziaria e Theresa getta il cibo alle anatre durante l'ora di pranzo. Intrigo, intrigo...
Ho accumulato 30 punti seguendo semplicemente le istruzioni e basandomi su dei pettegolezzi, tuttavia, ciò che mi veniva richiesto a questo punto era piuttosto vago.

▲ *Una delle splendide immagini di* **Corruption**



NELL'IMMAGINE

Tutte quelle qualità che già vi aspettate nella grafica, nel parser, nell'atmosfera e nell'interazione sono effettivamente presenti in Corruption — sebbene il contenuto delle immagini sia inconsueto. Esse mostrano persone all'interno dei loro uffici dopo che ne sono uscite, ed auto parcheggiate mentre solo qualche istante prima le avevate viste allontanarsi. Ho trovato molto più gratificante il gioco di prova in modo solo-testo.
Ho l'impressione che il gioco sia troppo bravo per le sue capacità effettive. E' possibile interrogare le persone su argomenti che non avete ancora scoperto e comunicargli cose che ancora non sapete. Alcune volte è impossibile invece comunicare delle informazioni da voi acquisite alle persone che si suppone siano quelle interessate. Soprattutto quest'ultimo particolare

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

porta ad una certa frustrazione e confuzione.
La confezione si presenta ottimamente, molto ben pensata, e contiene degli elementi utili (e inutili) per il gioco. Fra questi vi è una fiche per il casinò, una documentazione stile Filofax, la guida definitiva per i bari e quella ai divertimenti per gli uomini d'affari ed una cassetta audio che bisogna ascoltare in alcuni momenti durante l'avventura.
Sfortunatamente queste cose non contribuiscono a rendere migliore il gioco. Corruption è come una maionese che non riesce a montare: possiede tutti gli ingredienti ma questi non amalgamano. Non mi era piaciuta la loro precedente avventura, Jinxter e, sebbene realizzata in modo più professionale ed indirizzata al successo, Corruption non è migliore.

ATMOSFERA 68%
INTERAZIONE 77%
GLOBALE 73%

MORTVILLE MANOR

Lankhor
Amiga £ n.p.

Lankhor è una casa di software francese che, a tutt'oggi, è stata la produttrice di giochi come *Killdozers*. Come tale è abbastanza sconosciuta al mercato europeo, e non è ancora riuscita ad affermarvisi. *Mortville Manor* è la loro prima avventura in Inglese e, dato che in essa viene utilizzato principalmente il sonoro e la grafica, i problemi di traduzione sono stati minimi.

Febbraio 1951: mi trovo all'esterno della casa padronale, sotto la neve che mi pizzica la pelle prima di trasformarsi in piccoli rivoli di freddi ricordi che scivolano silenziosamente lungo il mio viso. Questo è il luogo in cui sono nato, ma la maturità e le dure esperienze della vita hanno soffocato i miei ricordi d'infanzia e reso questo luogo freddo e ostile. Julie è morta. Era una cara amica, per me, e la sua morte è avvenuta in circostanze che hanno stimolato la mia curiosità di investigatore. Qualcosa non quadra. Ed ho intenzione di scoprire cosa.
Max, il maggiordomo, mi fa entrare. Sembra un tipo piuttosto onesto e, contrariamente al luogo comune, probabilmente non è lui la persona da sospettare. Tuttavia, chiunque è colpevole finché non viene provata la sua innocenza. Mostrandomi la mia stanza mi dice che i pasti della giornata vengono serviti a mezzogiorno e alle sette di pomeriggio, e si viene celebrata una messa nella cappella ogni mattino alle dieci.
Decido così di esplorare la casa per cercare di scoprire quanto più mi è possibile prima del pranzo di mezzogiorno — durante il quale spero di poter interrogare gli inquilini man mano che si raccolgono intorno al tavolo.

Il pianerottolo davanti alla mia stanza rivela molte porte oltre le quali mi avventuro sistematicamente. Alcune delle stanze al di là di esse sono vuote, altre occupate. Le scale in fondo al pianerottolo sembrano particolarmente interessanti ed una successiva indagine rivela una stanza poco frequentata in cima ad esse. Un'indagine approfondita ma rapida — la gente fa presto a sorprendervi quando vi trovate in luoghi dove non dovreste essere — mi permette di raccogliere alcuni oggetti su cui riflettere. Una foto, della corda, un flauto ed un vecchio libro.
La cappella e la cantina presentano delle strane incisioni nelle pareti di pietra — il cui significato può forse essere svelato dal padrone di casa. Fuori, un pozzo attende l'avventuriero inesperto che osi spingersi troppo oltre nel paesaggio innevato, riservandogli un'orribile morte per congelamento.

INVESTIGANDO NEL PALAZZO

La maggior parte degli screen rappresenta una bella immagine del luogo in cui vi trovate ed è spesso accompagnata da una musica o da effetti sonori adeguati. Completamente controllato attraverso il mouse, il programma è la semplicità stessa come utilizzo. Le intestazioni del menu sono: Desk (una nota sull'autore), Inv (l'elenco degli oggetti posseduti), Mov (i luoghi verso i quali è possibile spostarsi), Act (una scelta fra un elenco di azioni come Guarda, Gira, Leggi, etc), Self (azioni relative a voi stessi o agli oggetti trasportati), e Dis (l'elenco delle persone presenti con le quali volete comunicare).
La conversazione coi personaggi è attuabile tramite un ulteriore menu che elenca una serie di argomenti disponibili. Coloro che vengono interpellati rispondono parlando (con frasi digitalizzate, e dall'accento francese, tra l'altro) e spesso diventa difficile capirle.
Per fortuna è possibile far sì che ripetano qualsiasi cosa abbiano detto. Più cose scoprite sulla casa e sulle persone che vi abitano, più si allunga la lista degli argomenti. Comunque questo non significa che le persone interrogate vi forniranno qualsiasi notizia in loro possesso. La prudenza e la discrezione sono continuamente richieste per poter raccogliere informazioni.
Mortville Manor è davvero bello da giocare, a volte fristrante ma sempre avvincente. Vi prende gentilmente per mano svelandovi a poco a poco i suoi segreti man mano che esaminate i vari luoghi ed interrogate le persone sospette. Prima di una serie, questa è una magnifica avventura che si spera verrà almeno eguagliata da quelle che la seguiranno.

▲ *Il comodo sistema di menu a discesa di* **Mortville Manor**

ATMOSFERA 83%
INTERAZIONE 78%
GLOBALE 81%

Qualcuno si sarà già chiesto se su queste pagine appariranno degli aiuti per la risoluzione di giochi di avventura: come potrebbero mancare? La loro assenza su questo numero è dettata semplicemente da due motivi: la mancanza di spazio a disposizione e la speranza che tali aiuti possano servire a qualcuno che ne abbia fatto richiesta scritta (per cui cominciate a scrivere, riferendovi solo ed esclusivamente ai giochi per le macchine di cui si occupa TGM). A presto...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI ITALIA

SOFT

STAC ...CATI DALLA MASSA!

NEWECO - Milano

Scrivi la tua Avventura Grafica con STAC (ST Adventure Creator), (non serve essere programmatori) ed inviala ad Atari Italia entro il 30/4/1989. Potresti realizzare il sogno di vedere pubblicato il tuo lavoro!

Per ulteriori informazioni telefonare al N° 02/6134141.

SOFTWARE PER SERIE ST

SI9026 L'ARCA DI CAPITAN BLOOD	L. 53.500
SI9027 CHAMONIX CHALLENGE	L. 45.000
SI9028 TRAUMA	L. 49.000
SI9029 WATER SKY	L. 45.000
SI9025 ATARI PACK	L. 116.500
SI9030 FORMULA ONE	L. 34.900
SI9031 WINTER OLYMPIAD SI9032 SECONDS OUT SI9033 TETRIS SI9035 SPIDERTRONIC	L. 34.900
SI9034 EYE	L. 45.000
SI9036 WARLOCK'S QUEST	L. 34.900
SI9037 BOBO	L. 49.000
SI9038 SHUFFLEBOARD	L. 34.900
SI9039 WAR GAMES COLL.	L. 69.000
SI9040 STAC (ADV. CREATOR)	L. 79.000
SI9042 COLOR EMULATOR	L. 69.000
SI9043 BW EMULATOR	L. 69.000
SI9044 ACQUAMAN VS YELLOW SHADOW	L. 49.000

SOFTWARE PER SERIE XE SYSTEM

RXI8010 SPEED ACE RXI8015 ZYBEX	L. 9.900
RXI8009 MICROVALUE III (PHANTON REBOUND COUNTDOWN-SUNDAY GOLF)	L. 14.900
RXI8006 GANGSTERVILLE	L. 25.000
RXI8011 WINTER OLYMPIAD RXI8012 SUPER SOCCER RXI8013 MIRAX FORCE	L. 19.900
RXI8016 NIGHTMARES	L. 19.900
RXI8017 LITTLE DEVIL RXI8018 DOUBLE PACK I (MAD JAX/PLANET ATTACK) RXI8019 DOUBLE PACK II (SPACE WARKS/DREADNOUGHT)	L. 19.900

COME FARE:

1) L'Avventura realizzata con STAC deve essere assolutamente originale, cioè non rispecchiare contenuti di altre avventure pubblicate. Essa deve essere salvata su dischetto magnetico in formato "runnable", cioè in grado di partire senza il programma generatore.
2) L'Avventura realizzata deve essere di tipo grafico. Le Avventure di solo testo pervenute potranno essere menzionate ma non parteciperanno alla fase finale.
3) L'Avventura realizzata può occupare anche più di un dischetto, a seconda dell'occorrenza.
4) All'interno della pagina iniziale di presentazione vi deve essere la scritta: Realizzato con ST Adventure Creator di Sean Ellis (per Incentive Software 1988)
5) Unitamente ai dischetti con il vostro lavoro è obbligatorio allegare il foglio con il numero di serie, presente in tutte le confezioni originali di "STAC".
6) I lavori devono pervenire entro e non oltre il 30/4/1989 a: ATARI ITALIA Spa - Via Bellini 21 - 20095 Cusano M. (MI)
7) Il giudizio è insindacabile. La migliore avventura verrà pubblicata da una softwarehouse collegata ad Atari.
8) La notizia con il nome del vincitore sarà pubblicata dalla stampa specializzata.
9) I lavori partecipanti saranno resi su richiesta, allegando (L. 3.000 in francobolli).

Per ulteriori informazioni telefonare ad Atari Italia: 02/6134141.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

AMERICAN'S GAMES - Via Sacchi, 26/C - Torino – COMPUTER GAMER - Via Carlo Alberto, 39/E - Torino – ALEX COMPUTER C.so Francia, 333/4 - Torino – ASCHIARI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 5 - Fossano – BIT INFORMATICA - Via V. Emanuele, 154 - Ciriè – BONA - Via Principi di Piemonte, 4 - Drà – CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernaia, 35 - Torino – CENTRO GIOCO DISTRIBUZIONE - C.so Peschiera, 160 - Torino – ELETTRONICA - Str. Torino, 15 - Vercelli – G.A.P.E. - C.so Vinzaglio, 18 - Torino – DE BUG C.so V. Emanuele, 22 - Torino – M.P.M. - Via Langrage, 45 - Torino – MT INFORMATICA - C.so Giulio Cesare, 56 Bis - Torino – PAUL & CHICO VIDEOSOUND - Via V. Emanuele, 52 - Cieri – PUNTO BIT - C.so Lanche, 26/C - Alba – MAGLIOLA - Via Nicola Porpora, 1 - Torino – ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42 - Cuneo – TAULINO COMPUTER - P.zza Carducci, 13 - Alessandria – TAULINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferraris VC – ZANBURLIN - Via Torino, 189 - S. Antonio di Susa - Torino – COMPUTERL LAND - C.so F.lli Bandiera, 5/B - Alba – SOC. SUONO - Via Po, 40 - Torino – CASA MUSICALE di Scavino - Via Ormea, 66 - Torino – SALOTTO MUSICALE di TORINO – MEROLA MARCO - Via S. Rocco, 20 - Roreto di Cherasco - CN – PALY GAME - Via Carlo Alberto, 55E - Torino – ROGIRO' - Via Oberdan, 1 - Pinerolo – VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin 1 - Leini – SALOTTO MUSICALE di TORINO - Via Guala, 129 – GALLENCA - P.zza Statuto e in Via S. Donato, 44 - Torino.

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza – BIT 84 - Via Italia - Monza – COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano – Ditta SENNA G.E.C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia – DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano – HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano – INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia – ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negroli, 10/A - Milano – LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco – MANTOVANI TRONICS - Via Caio Plinio, 11 - Como – SELECT di RANZANI - P.le Gambara, 9 - Milano – SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano – TINTORI - Via Broseta, 1 Bergamo – COMPUTER STUDIO - Mantova – FOTO ANNA - Poggiorusc. – MBM - Corso Roma, 112 - Lodi – PRISMA - Via Buoso da Dovara - Cremona – SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio – PER GIOCO snc - Via San Pietro, 1 - 20121 Milano.

LIGURIA

2002 ELETTROMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona – ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferraris, 24R - Genova – ALFA SOFT sas - Via Storace, 4R - Sampierdarena – COMPUTER HOUSE sas - Via Bianchieri, 64 - Genova – COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia – COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sal. Inf. Noce, 10R - Genova – ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona – ELTRON di Canese Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia – GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova – NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alomonda, 14R - Genova – PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo – SCK COMPUTER sncn - Via Piave, 78R - Savona – TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova – UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo.

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia – CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona – COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste – COMPUTERLINE - Via Battisti, 38 - Padova – FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà – FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago – HAREM - Cavour - Verona – HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona – MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine – SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno – ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza.

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Venezia, 138 - Rovereto – CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baselga Pinè – ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures – ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano – ELEKTROTAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro – ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano – ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero – ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano – FERRARI HI-FI - V.le Drusco, 2 - Bolzano – LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto – MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano – RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) – RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) – RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano – ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto.

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzorra, 56 - Bologna – COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna – BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara – EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini – OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna – ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma – BYT CENTER - Via Turati, 184 - Ferrara – ELEKTRON - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) – HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì – S.C. COMPUTER - Castel S.P. – SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto – TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma – BORSARI SARTI - Via Farini, 7 - Bologna – GOZZI GIANNI - P.le Martiri, 5 - Bologna – EUROELETTRICA - Via Matteotti, 3/A - Bologna – FANGAREGGI - Via Castellaro, II - Modena – MORINI FRANCO - Via S. Carlo, 1 - Reggio Emilia – GIO.VE s.r.l. - Via Polesine, 353 - Cesena (FO) – DE SIMONI - P.le V. Emanuele II, 25 - Parma – CHIARI s.r.l. - Via Saffi, 48 - Rimini (FO) – MARCO POLO - V. le Roma, 171 - Forlì – CABRINI IVO - Via Gramsci, 58 - Sorbolo (PR) – ELECTRONICS - Via 5 Febbraio - Rep. San Marino.

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa – ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia – FUTURA S.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno - GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia – TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze - TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto – ELETTRONICA di BIFOLCHI GIORDANO - Via di Gracciano nel Corso, 111 - Montelpuciano (SI) – IL COMPUTER - V.le Palombo, 216 Lido di Camaiore (LU) – NEW E.V.M. COMPUTER srl - Via degli Innocenti, 2 - Figline Valdarno (FI) – PUCCINI SILVANO - Via Cammeo, 64 - Pisa – ZANNI & C. SAS - C.so Roma, 45 - Montecatini T. (PT) – IT-LAB s.r.l. - Via Marche 8/A-B Pisa – I.C.S. s.r.l. - Via Garibaldi, 46 - S. Giovanni Valdarno (AR).

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma – A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma – ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma – ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma – ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma – BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma – CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma – CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma – COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma – COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma – COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma – COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina – COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma – D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma – DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina – DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma – GRIS COMPUTER 86 - Via Margherita, 102 - Aprilia – LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma – MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia – MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma – O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma – OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia – RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto – RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabiono, 74 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma – RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma – SICOM ITALIA S.p.A. - P.za Reg. Margherita, 23/24 - Roma – SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina – SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma – CHOPIN sas - Via Chopin, 27 - 00144 Roma - Via Baldovinetti, 40 - 00143 Roma.

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto – LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia – MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia – SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia – C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni – RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide – RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia – SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni.

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto – COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano – PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo - SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi – SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila – STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto.

CAMPANIA

CARTOLIBERIA LEUZI - Catanzaro – CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli – COMPUTER CLIB - Via Degli Orti, 2 - Salerno – FOTO OTTICA FIERO - Viale Meliusi, 111 - Benevento – HPE INFORMATICA - Napoli – ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Marigliano.

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia - DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta – ELECTTRO JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto – EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - – R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari – TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto – VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo, 13 - Manduria.

SICILIA

AP ELECTRONICA sas - Via Noto, 36 - Palermo – BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo – CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisone, 24 - Termini Imerese – FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino – LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo – MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina.

SARDEGNA

A.T.R.E. - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena – AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari – BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari – C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia – CARAI PAOLO - Via Bachelet, 9 - Arzachena – DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari – ERITTU LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali – FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero – G. ELETTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio – IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres – IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano – INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari – LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer – PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortoli (NU) – RIVA ANTELMI - Via Maniaghi, 16 - La Maddalena – SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro – SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano – SKEMA di HANOZET - Via Acquedotto, 31 - Olbia – TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia.

ATARI®

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC ENGINE - IL MOSTRO NIPPONICO

Ne avrete sicuramente sentito parlare da qualche parte, e con le voci che corrono su questa nuova, rivoluzionaria console abbiamo preferito svelare subito il mistero che la circonda. Tuttavia — anche se qualche giornalista ha affermato il contrario — si sa ancora poco riguardo alla macchina. Tutto ciò che siamo riusciti a sapere è che la casa produttrice, la giapponese NEC, ha concesso solo ad alcune software house britanniche di provare la console, e soltanto dietro accordo scritto e firmato di riservatezza. Non è ancora possibile acquistare una PC Engine in Gran Bretagna (figuriamoci in Italia!), ma THE GAMES MACHINE vi rivelerà un indirizzo dove sarà possibile farlo fra non molto. Ma ne vale davvero la pena? Leggete l'articolo e lo scoprirete...

La Rare Ltd ricevette una PC Engine lo scorso Dicembre (e TGM inglese ne aveva dato notizia, a suo tempo) — probabilmente la prima console ad arrivare in Gran Bretagna. Da allora i loro ingegneri hardare e software hanno avuto sei mesi per esaminarla e metterla alla prova, per cui abbiamo preferito rivolgerci proprio alla Rare per saperne di più sull'argomento.

E, in sostanza, non c'è molto da scoprire. A tutte le domande tecniche Chris Stamper della Rare ha risposto scuotendo la testa in cenno di diniego ed invocando l'accordo di riservatezza preso con la NEC. Quello che segue sono soltanto informazioni non-riservate — non esattamente il tipo di roba che fa entusiasmare noi giornalisti! Ma in definitiva sono i giochi che gireranno su questo piccolo mostro ad interessarci di più.

Ma, prima di passare ai giochi, una breve nota:

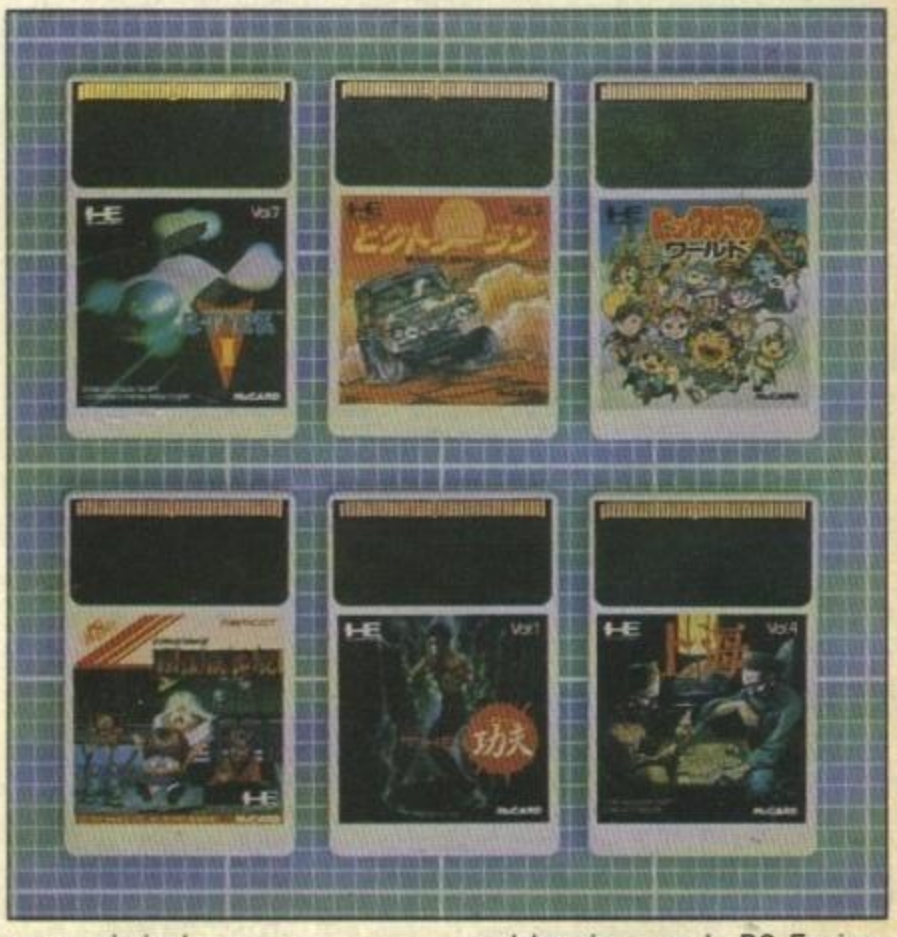
La PC Engine è incredibilmente piccola — sebbene leggermente più grande di quanto affermato dal summenzionato giornalista: il formato è più o meno quello di un registratore C2N Commodore, ed il peso praticamente nullo. Il profondo slot anteriore ospita le ROM-card, è presente un interruttore di acceso/spento ed una sola porta joystick, il che la rende una macchina per singolo giocatore. E' anche presente, tuttavia, un grosso slot posteriore, attraverso il quale è possibile collegare fra loro due PC Engine per i giochi in coppia. Il joystick somiglia molto ai pannelli di controllo delle altre console, ma la PC Engine è dotata di una splendida opzione di pausa, controllabile attraverso un pulsante presente sul 'joycard' (il pannello-joystick, per intenderci).

Il sonoro ha la qualità dei giochi da sala e viene prodotto attraverso sei canali. La risoluzione in pixel è di 320x256, e permette 32 colori di fondo e 32 colori per gli sprite nello stesso istante, presi da una palette molto ampia (stimata fino a 512 colori). La potenza delle cartucce ROM è un argomento di cui la NEC preferisce non parlare ma, a giudicare dai giochi, è enorme! Anche il microprocessore utilizzato è un segreto; il famoso giornalista (di nuovo!) aveva confidenzialmente affermato che si trattava di un 16-bit — e la rivista ACE afferma altrettanto, ma Shintaro Kanaoya afferma altrimenti: 8-bit, un fatto che dimostra attraverso la pubblicità di riviste giapponesi, sebbene la frase utilizzata sia 'un chip custom a 8-bit...' quanto bisogna adattare (custom) un chip a £-bit per trasformarlo in 16-bit?; quelli della Rare, che lo sanno, rifiutano ogni informazione, ma ammettono — come Shintaro — che lo schermo dà proprio l'idea di un 16-bit...

Le cartucce ROM, dalle dimensioni di una carta di credito (tipo quelle del SEGA, per intenderci), misurano precisamente 85mm x 55mm x 4mm. Come afferma Tim Stamper della Rare, è possibile ficcare comodamente la PC Engine nella cartella/zainetto che si usa per andare a scuola e le ROM (tante) in una tasca qualsiasi, portandosi così dietro un sistema da sala giochi senza alcuna fatica. E' proprio quello che l'industria dei videogiochi vorrebbe, a detta di Tim. Suo fratello Chris è più prudente: 'Il Nintendo è ancora valido per noi', dice, e lo testimonia il successo della Rare nelle classifiche della Nintendo americana (avremo modo di parlare anche di questo, su TGM).

Ci sono ormai pochi dubbi sul fatto che la PC Engine sia ciò che più si avvicina ad una macchina da sala giochi nella qualità della presentazione grafica fra tutte le macchine dedicate ad uso domestico, sebbene al momento il supporto software sia ancora piccolo. La compagnia più importante dietro alla produzione di giochi già commercializzati in Giappone per la PC Engine è la Hudson Soft, ma anche la Namco se ne sta interessando (fra i giochi di questa anteprima uno è proprio realizzato dalla Namco). E' stato già sentenziato che *R-Type* sarà il gioco che 'farà' la PC Engine, e secondo noi non ci sarebbe problemi in questo caso. Provate soltanto a dare un'occhiata agli screen e fateci un pensierino!

▼ *Le cartucce ROM grandi quanto una carta di credito*



Parlando a nome della Ocean, una delle pochissime compagnie inglesi ad aver messo le mani sulla PC Engine, il Direttore del Software Gary Bracey ne ha detto: 'E' molto bella. Per noi è molto importante tener dietro alle innovazioni tecnologiche.' Ma quando gli abbiamo chiesto se la Ocean aveva intenzione di produrre qualche gioco per la PC Engine, Gary ha risposto 'No comment...' giungendo poi qualcosa che non è possibile stampare.

Il Direttore di Produzione della GO!, David Baxter ci è sembrato un tantino più entusiasta: 'Splendida, fantastica — ha un potenziale immenso dal punto di vista del prezzo giapponese. Passerà certamente del tempo prima che

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vogliamo ringraziare la Rare Limited, Shintaro Kanoya per le traduzioni e Mark Betteridge (che ha spremuto i giochi fino all'ultima goccia vitale, tranne Tale Of The Monster Path, di cui si è occupato Chris Stamper).

la PC Engine esploda in Gran Bretagna in qualche modo. In Giappone la richiesta sta già superando la produzione; il prossimo mercato su cui puntano è quello statunitense.' E la GO! che intenzioni ha a riguardo? 'Se la macchina si diffonde produrremo sicuramente dei giochi — è naturale', ci ha risposto.

I prezzi per la Gran Bretagna non sono ancora definitivi, e sarebbe stupido fare delle previsioni — in Giappone il costo equivale più o meno a 230.000 lire italiane. I giochi, per gli standard britannici, sono costosi, sebbene più economici di quelli per il Nintendo. Ma se volete saperne qualcosa il primo posto in cui chiedere è **la Instock Computers, Efford Street, Ashby de la Zouch, Leicestershire LE6 5JU.**

Costoro ci hanno assicurato che saranno i primi a distribuire questa fantastica console e che la commercializzazione dovrebbe avvenire fra non molto.

I GIOCHI

Fra gli 11 giochi per PC Engine che sono arrivati in Gran Bretagna, THE GAMES MACHINE ne ha avuto a disposizione i migliori sei per darvi qualche idea su cosa aspettarvi. Faremo parlare più che altro le immagini; ma non dimenticate che la qualità del sonoro non è seconda a nessuno. I sei giochi che abbiamo esaminato — traduzione Giapponese/Inglese permettendo — sono: *Shanghai, Wonder Boy, Drunken Master, Victory Run, R-Type* e *Tale Of The Monster Path.*

SHANGHAI
Hudson-Soft

E' un rompicapo che utilizza i pezzi del *Mah-jong*. Questi vengono sistemati in quantità variabile su diversi strati a formare una rozza piramide. L'obiettivo del gioco è quello di individuare, dopo aver selezionato un pezzo dello strato superiore, il pezzo corrispondete nello strato sottostante. Riuscendoci, il pezzo selezionato sparisce — ed il gioco procede in questo modo, con l'obiettivo finale di eliminare quanti più pezzi è possibile. Come potete vedere dalla foto, i pezzi sono splendidamente rifiniti e vengono mostrati in una prospettiva isometrica tridimensionale ombreggiata. Un gioco impegnativo e appagante.

▼ **Shanghai:** ***la mano ha selezionato due pezzi identici del Mah-jong — ora quello sullo strato (il quarto) più alto sparirà***

WONDER BOY
Hudson-Soft

Abbiamo pensato che questo gioco fosse indirizzato ad un pubblico più giovane, il che non vuol dire che sia facile, e sono necessarie ore ed ore di gioco per poterlo completare. Wonder Boy si sposta attraverso molti, spesso scorrevoli, territori e paesaggi cittadini, affrontando mostri ed altri pericoli. Quando batte un avversario, questo si trasforma in denaro o in altri oggetti utili che possono aiutarlo durante l'avventura. Servendosi del denaro egli può entrare nei negozi ed acquistare altri beni essenziali. Gli sprite più grossi dei mostri sono splendidamente realizzati e ricchi di dettagli animati.

▲ *In* Wonder Boy *gli sprite più grossi dei cattivi sono stupe damente animati. Mentre scompare in uno sbuffo di fumo, l'espressione sulla faccia del genio malvagio aggiunge un tocco di bellezza al gioco*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRUNKEN MASTER
Hudson-Soft

Un gioco di arti marziali che mostra benissimo le capacità della PC Engine. Gli sprite sono grossi più della metà dello schermo con i particolari più importanti tutti perfettamente animati. Il movimento delle figure è straordinariamente realistico, e si svolge su diversi fondali (comprese le versioni notturne) con giochi-bonus fra uno schermo e l'altro. Il titolo un po' scemo è nato dal fatto che gli avversari dei livelli più avanzati si attaccano a delle bottiglie — più bevono più difficile diventa batterli perché diventano così ubriachi da non accorgersi nemmeno di essere stati colpiti!

▲ *Grossi più della metà di uno schermo di gioco, gli sprite di* Drunken Master *non mancano di particolari e di animazio ne. Qui alle prese con un avversario femminile*

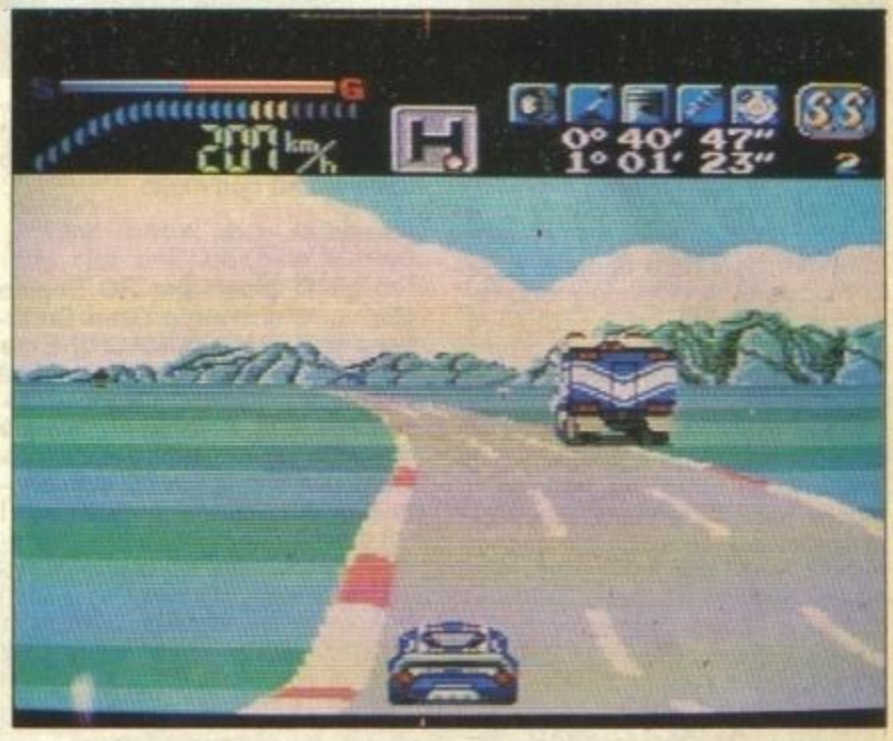
TALE OF THE MONSTER PATH (Namco)

E' un arcade adventure a scorrimento orizzontale superbamente definito nei particolari — la ricerca di qualcosa... ehm, di giapponese. L'eroe che salta, corre e nuota in questo gioco è armato di una spada con la quale liberarsi dei numerosi nemici che incontra attraversando i paesaggi sempre diversi. La gigantesca astronave aliena con i suoi mduli di disintegrazione — ad altro ancora... Il titolo è stato tradotto dal Giapponese da Shintaro Kanoya (quelli della Rare non sapevano cosa volesse dire), per cui diciamo che è molto approssimativo. Nell'angolo superiore destro dello schermo di gioco c'è una finestra, che rappresenta una bellissima variazione dell'ormai famoso radar a lungo raggio di Defender — un completo mondo isometrico tridimensionale in cui viene mostrato il territorio che circonda l'eroe. Uccidendo alcuni mostri si passa a dei sotto-giochi; in alcuni è possibile giocare d'azzardo con i dadi per incrementare la propria ricchezza (il che permette di fare dei buoni acquisti), in altri vi viene permesso di pregare ai piedi di un budda per accrescere la vostra salute spirituale, altri ancora si rivelano dei negozi dove acquistare cibo, armi ed altri oggetti che si sono perduti nel testo giapponese! Uno dei sotto-giochi, circa 15 minuti dall'inizio del gioco, mostra una geisha che esegue un numero di spogliarello.

▼ *L'eroe di* Tale Of The Monster Path *si libera di un cattivo, mentre dietro di lui spicca uno splendido fondale in scrol ling. Nella finestra in alto a destra dello schermo di gioco si nota lo scanner tridimensionale altrettanto dettagliato e colorato*

VICTORY RUN
Hudson-Soft

Così come la qualità grafica e la violenza di Drunken Master ha rivitalizzato il genere del picchiaduro, così Victory Run aggiunge una nuova dimensione alla corsa su strada. Questo è uno dei migliori! Si serve di orizzonti nascosti e persino di doppi orizzonti nascosti per dare un senso di realismo e spesso provoca dei seri problemi di sbandamento. Se prendete troppo velocemente i dossi vi staccherete per un attimo dalla strada. L'effetto tridimensionale dei motociclisti, della altre auto e dei grossi camion è perfettamente convincente e non esiste il solito problema di 'salto di fotogrammi' tipico dei giochi di questo tipo su micro computer. Una guida scorretta può rovinare i meccanismi del motore — e cercando di utilizzare un motore o un cambio danneggiati provoca l'uscita di un orrendo e realistico suono di 'grattamento' dall'altoparlante!



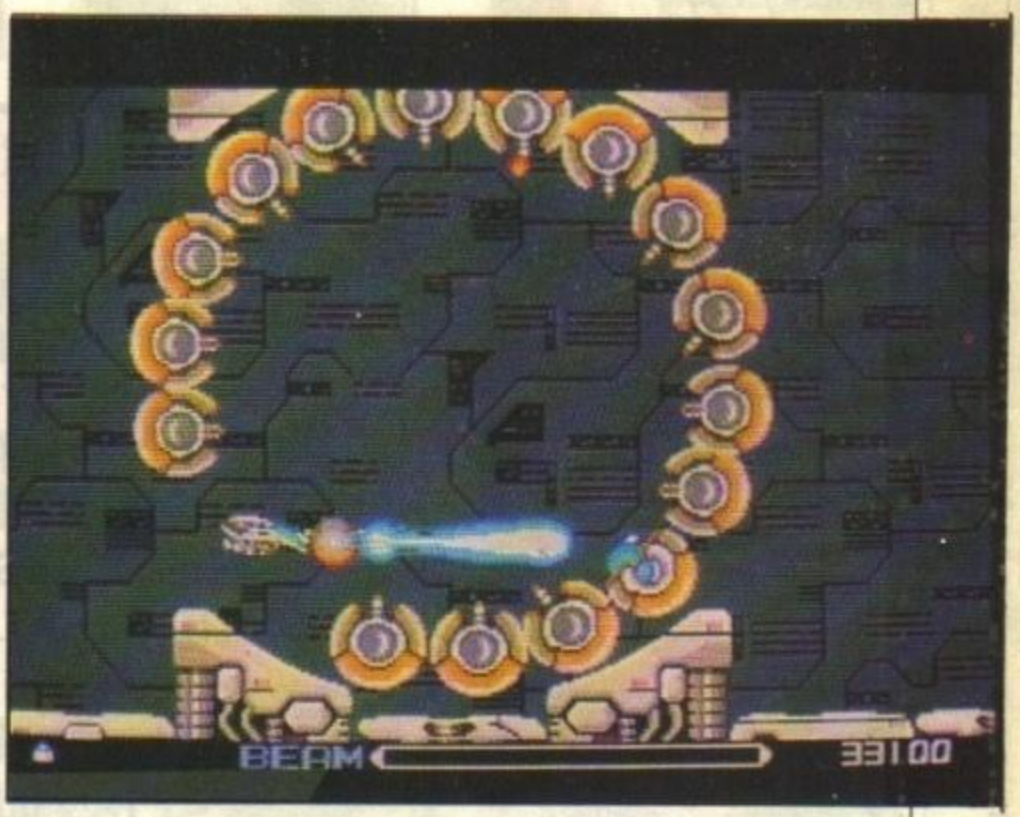
▲ *Due immagini successive (solo un secondo l'una dall'altra) di* Victory Run *che possono dare un'idea della fluida ani mazione in 3-D e del suo effetto sugli sprite*

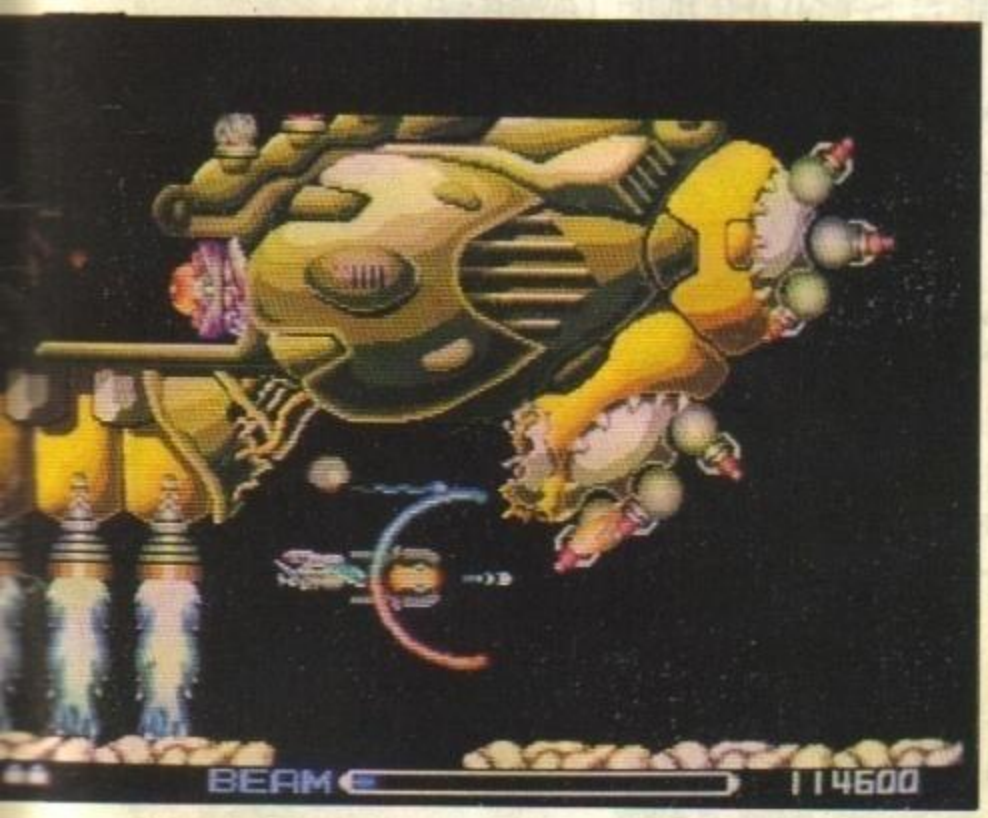
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

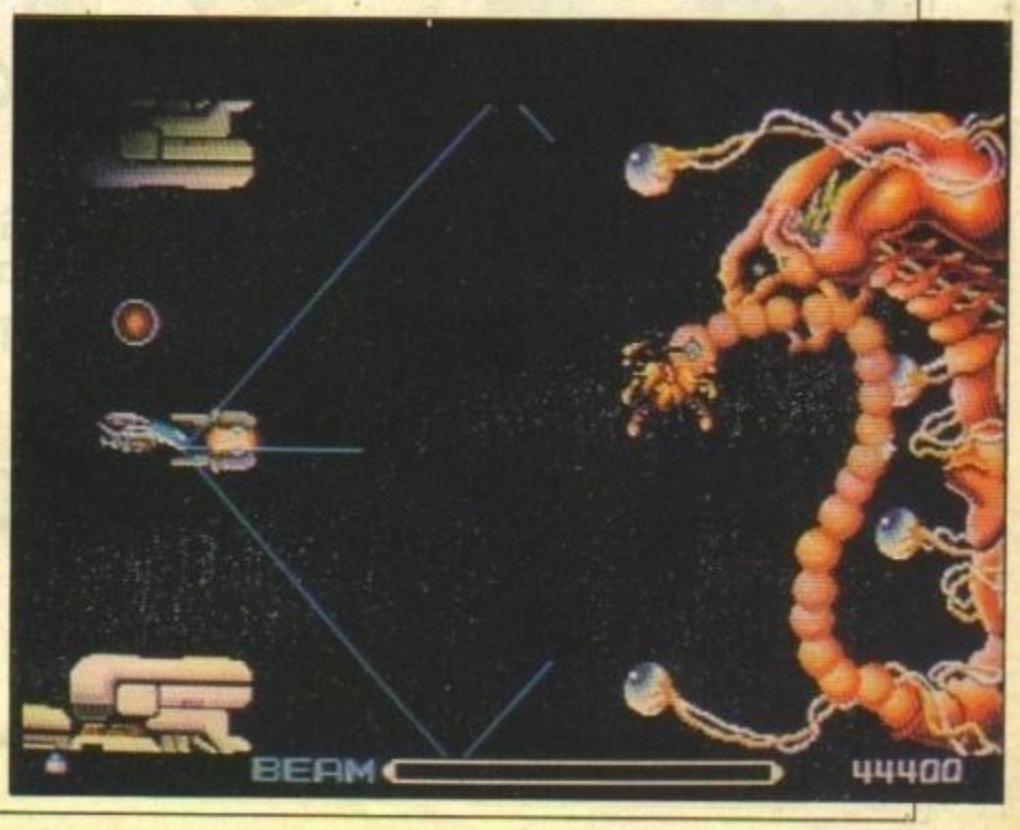
http://www.oldgamesitalia.net/

R-TYPE Hudson-Soft

Questo è il gioco destinato a portare in auge la PC Engine. Se avete avuto modo di giocare con l'originale da sala della Irem avrete modo di giudicare da voi la fedeltà di questa riproduzione dalle immagini. Basta dire che é stato previsto tutto. Lo scrolling, le esplosioni, i singoli sprite e quelli raggruppati sono incredibili. Sembra impossibile che tutto ciò possa essere ficcato dentro una piccola cartuccia ROM, ed *R-Type* dimostra — meglio di qualsiasi altra cosa — le qualità hardware della PC Engine!







Questo è il gioco per il quale abbiamo tanto atteso l'arrivo della PC Engine — R-Type. Scorrete le immagini lentamente, ne vale la pena!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROSSIMAMENTE

SU

SUL PROSSIMO NUMERO POTRETE TROVARE:

SUPER HANG ON (ATARI ST)
VIXEN (PC)
STARRAY (AMIGA)
STARGLIDER 2 (AMIGA)
BOMBJACK (AMIGA)
IMPOSSIBLE MISSION 2 (AMIGA)
BIONIC COMMANDO & ALIEN SYNDROME (AMIGA)

ANTEPRIMA CONTINENTALE DELLE USCITE SOFTWARE!!!

E ANCORA...

TRUCCHI PER CONSOLE, GIOCHI DA SALA E 16 BIT!!!
STRATEGIE E CONSIGLI PER AVVENTURE E R.P.G.
ARTICOLI SENSAZIONALI... E TUTTO CIO' CHE SI PUO' DESIDERARE!

NON PERDETE IL PROSSIMO NUMERO DI TGM!!!

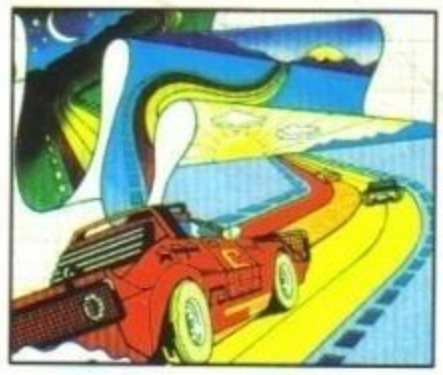
http://www.oldgamesitalia.net/

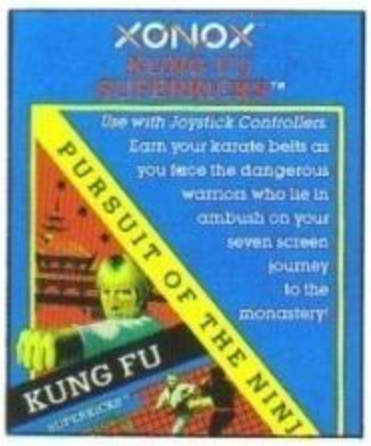
http://www.oldgamesitalia.net/

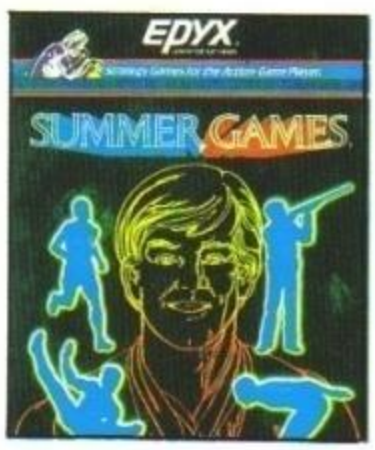
http://www.oldgamesitalia.net/

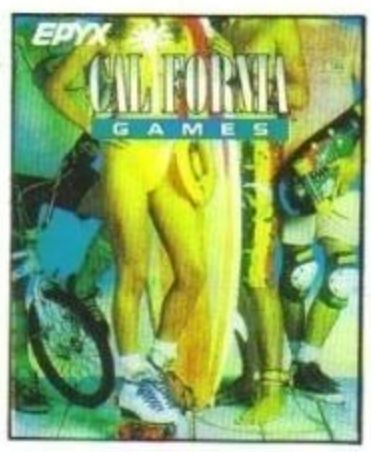
LEADER
DISTRIBUZIONE

Video Cartucce per ATARI 2600

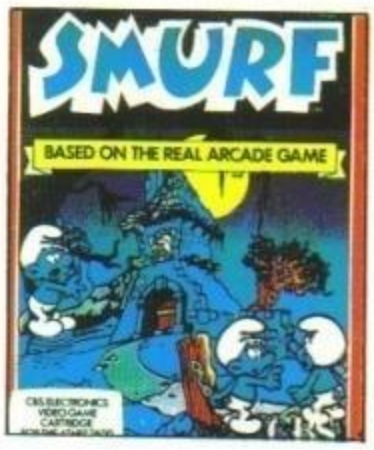


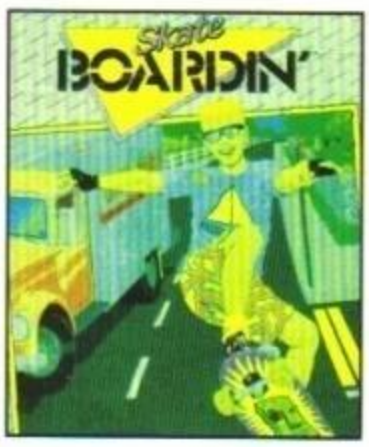


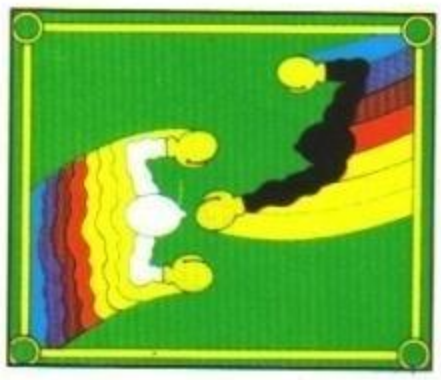


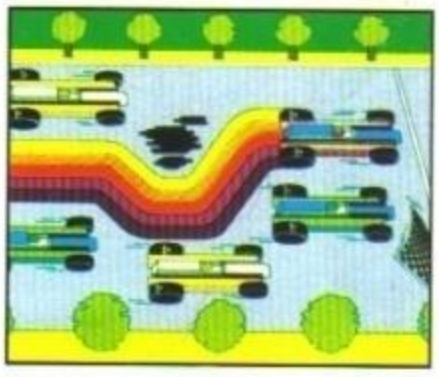


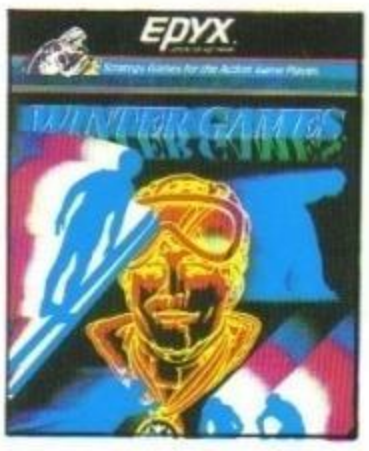
Più di 50 titoli disponibili

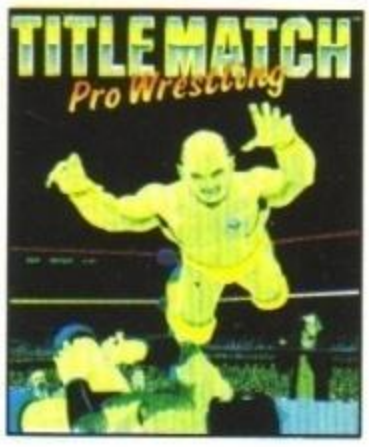


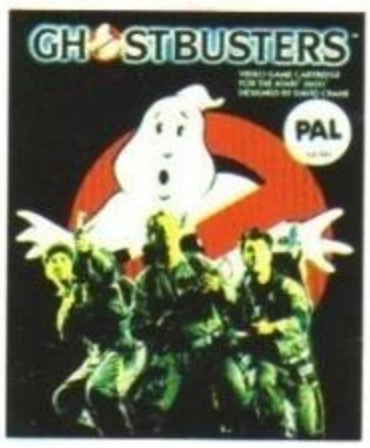


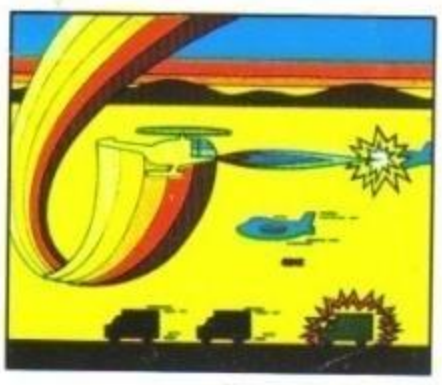












Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE

SIMULATION • SOFTWARE

The Action is Simulated
The Excitement is Real

MicroProse Ltd. 2 Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA. Tel: (0666) 54326 Telex: 43422 MPS/UKG

SILENT SRVIC
GUNSHI
AIRBORNE RANGE
STEALTH FIGHTE
PIRATE
KENNEDY APPROACH.

LE SIMULAZIONI USA N°

Distribuito in Italia d
LEADER Distribuzione - Via Mazzini,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/